Глава первая. Зачистка подземелий.

Персонажи, аналогичные созданным по шаблонам из «Подземельного фентези: Приключенцы», могут владеть десятками умений — и подземелья бросят им сотни вызовов. Главный вопрос стоит так: «Какие умения я буду использовать, чтобы разбогатеть, но не погибнуть?». Ниже мы дадим множество ответов, распределенным по темам, выделив основные умения (а иногда — преимущества или заклинания) жирным шрифтом.

Для Мастера это руководство по подготовке и ведению самых распространенных ситуаций в играх подземельного фентези. Для игроков будут полезны советы по выживанию в жутких подземельях. Также руководство полезно при подборе способностей, покупке снаряжения и злоупотреблении системой, чтобы выбить несколько лишних монет!

Подготовка

Мастер может просто попросить игроков создать персонажей и купить экипировку, а затем забросить их прямо в подземелье. В этом случае этот раздел не используется. Реальные манчкины пожелают начать в городе, где они могут попросить, заимствовать или украсть как можно более полезные вещи для будущего задания с минимальными затратами.

Набрать по дешевке

Заявленные цены в «Подземельном фентези: Приключенцы» достаточно разумны. Когда ИП получают свои вещи, покупая, обменивая или наследуя, это снаряжение приобретается на обычные стартовые деньги по указанным ценам. Тем не менее, существуют и другие варианты (ни один из которых не применим для Личных вещей).

В дальнейшем под понятием «предмет» подразумевается один большой предмет (оружие, магические предметы и т. д.) или группа небольших (колчанов стрел, доспехи и т. д.). Мастер, возможно, захочет ограничить каждого ИП бросками для трех-четырех предметов — хотя настоящие манчкины попытаются обойти это ограничение!

Собирание (Scrounging): Любой ИП может сделать один бросок Собирания перед каждым приключением. При успехе он получает бесплатно немагических предметов на $10. При критическом успехе (при обычном для обладателей Совпадения) можно найти более ценный полезный предмет на выбор Мастера. Провалы, даже критические, никаких последствий не несут.

Создание: Герои-Оружейники могут начать игру с обычным оружием или доспехами собственного изготовления — всем, указанным в «Базовых правилах», но не магическими предметами, отличными мечами и т. д. На материалы и работу уйдет сумма, равная указанной стоимости, но делается бросок умения: любой успех уменьшает цену на 20 %, а любой провал — увеличивает на 10 %. Используется специализация (Броня, Контактное оружие или Метательное оружие), подходящая предмету.

Приготовление: Владеющие Алхимией могут использовать вышеуказанные правила для любого вещества или эликсира, а обладатели умения Яды могут создать любой яд. Те же, кто изучил Знание трав, могут начать игру с любыми природными препаратами и эликсирами лечения (малым, большим или великим) за полцены при успешном броске — но с обычными +10 % к цене при провале. Герои с Духовным саном без броска получают святую воду за 50 % ее цены.

Поиск скидок: ИП с умением Торговля может сделать бросок быстрого состязания против абстрактного умения 15 (члены Торговой Гильдии хитры!) для данного предмета. При победе он берет

предмет на 10 % дешевле, при ничьей — по указанной цене; при проигрыше — платит лишние 10 %. Он может решить не покупать этот предмет по завышенной цене, но не найдет его дешевле до начала приключения.

Черный рынок: В качестве альтернативы поиску скидок приключенец может использовать Знание улиц для поиска дешевого снаряжения на черном рынке. Используются те же правила, но при проигрыше существует возможность купить его легально по обычной цене. Критический провал броска означает, что Гильдия воров или Городская стража конфискуют денег или снаряжения на 10 % стартовых денег ИП!

Кража: Отчаянный ИП может попробовать бросок Кражи, вынеся из магазина что-либо, что можно спрятать под рубашкой — на усмотрение Мастера; нормальное ограничение — около 3 фунтов. За ценными предметами смотрят намного внимательней: штраф –1 для предметов ценой свыше $100, и еще –1 за каждое удвоение (-2 за $200+, –2 за $400 и т. д.), и еще –3, если предмет редкий или магический. Любой провал означает поимку: Гильдия Торговцев ставит вора к позорному столбу — он теряет все свое снаряжение! И даже при удачном броске нужен еще бросок Контрабанды, чтобы покинуть город с краденым предметом — и его провал имеет аналогичные последствия.

Заработать еще денег

Даже со всеми этими ухищрениями — а зачастую из-за них — денег может оказаться в обрез. Нижеприведенные возможности могут помочь. ИП могут испытать каждую из них по одному разу, находясь в городе перед каждым приключением, или ежедневно во время ожидания приключений (см. Поиск заданий, ниже).

Dredging and Mud-Larking[?]: Отчаянные герои могут попытаться использовать Выживание в городе для поиска денег в канавах. При успехе вы найдете 1$ на каждое очко успеха; при критическом успехе — найден полезный предмет на усмотрение Мастера. Критический провал приведет к заражению сточной гнилью[i]:

–1 на все броски атрибутов и умений на все следующее приключение, если не применить Исцеление болезней.

Попрошайничество, выступление и проповедование: Приключенцы могут побираться, выступать или проповедовать за деньги. Попрошайки используют Попрошайничество. Артисты — Танцы, Музыкальный инструмент, Выступление, Поэзию или Пение — а обладатели нескольких из них начинают с лучшего умения и делают броски остальных, получая +1 за каждый успех или –1 за каждый провал, и затем делается таким образом модифицированный бросок (если в шоу есть музыка или пение, сделайте бросок и Композитора). Уличные проповедники используют Публичное выступление или Теологию. Успешный бросок даст $2 за каждое очко успеха; при критическом успехе вы получите полезный подарок. Критический провал означает, что вас побили (1к ЕЖ) или сломали инструмент.

Азартные игры: Если ИП имеет умение Азартные игры, он может ставить любую сумму. Сделайте быстрое состязание против абстрактного навыка 12 для суммы до $25. Крупные ставки привлекают «акул»: +1 к умению противника за каждое удвоение (13 для $50, 14 — для $100, и так далее). При победе вы удваиваете свои деньги; если выпадает ничья — остаётесь при своих; а при проигрыше деньги теряются. Успешный бросок Ловкости рук позвляет сжульничать, получив +3, но любой провал приводит к уличению: ставка теряется, и жулика бьют на 1к ЕЖ.

Кражи в толпе: жуликоватые приключенцы могут попытаться зарабатывать Карманным воровством. Успешный бросок дает $5, умноженное на значение успеха; критический успех — в 10 раз больше! Любой провал означает, что воришку побили (1к ЕЖ); критический провал — его настигло быстрое правосудие в виде сломанной кисти руки (1к месяцев на лечение, исключая магию).

Подделка монет: Совершенно опустившиеся личности могут попытаться подделать деньги Короны, то есть подпилить их или добавить примесей. Берутся настоящие деньги на сумму вплоть до $1000 и делается бросок умения Фальшивомонетчик. Успешный бросок увеличивает сумму на 10 %. При провале часть сырья будет потеряна, что снижает ценность на 20 %. Критический провал — люди Короны поймали фальшивомонетчика и окунули его руку в расплавленное серебро, что дает Одну кисть.

Поиск заданий

Мастер не станет вести игру, если у него нет приключения — но наличие приключений не означает, что герои о нем знают!

Слухи: Мастер может позволить каждому ИП из группы один бросок Пирушек (для разговоров по тавернам) и один — Текущих дел (чтобы слышать слух раньше). Игроки решают, пытаться ли это сделать, и Мастер делает броски втайне. При успешном броске находится задание — а если у Мастера есть несколько готовых подземелий, каждый успех открывает одно, случайное; и потом игроки выбирают из них по услышанным слухам. При провале не находится ничего. Критический провал дает квест с ложными слухами — например, пещера, полная вампиров, описанная им как «Пещеры Фейри».

Истощение: Если никто не преуспеет, Мастер может сказать «прошла неделя», удержать с каждого по $150 на жизнь и позволить им пробовать снова. Для избежания этих трат каждый персонаж может сделать бросок Выживания (чтобы разбить лагерь за городской чертой) или Выживания в городе (если они живут как бродяги). В случае провала приключение, когда его всё-таки найдут, начинается с недостачей 1к ЕЖ.

Реклама: Каждую неделю один ИП может использовать Пропаганду для рекламирования услуг группы. Мастер делает бросок втайне. При успехе появляется дело на выбор Мастера. Скорее всего, это то же приключение, что Мастер давно подготовил, но квестодаватель чувствует, что приключенцы совсем отчаялись, так что там будет тяжко. Мастер тайком усиливает монстров и ловушки. При критическом провале информация оказывается ложной — как выше.

Подробности: После того, как задание найдено, один из ИП может сделать бросок Исследования для поиска подробностей о данном подземелье. Опять же Мастер делает тайный бросок. При успехе открывается часть информации (например, «оно полно оборотней!»). Это позволит героям с подходящими умениями соответственно приготовиться; см. использование слабостей (с.10). При провале не находится ничего. Критический провал дает ложную информацию.

Подонки и злодеяния

На усмотрение Мастера, приключенцы, пойманные на сделках на черном рынке, грабежах, жульничестве, воровстве или подделках, либо предавшие своего нанимателя, могут получить Социальную дискриминацию (преступник). Воры могут даже начать с ней! Эффекты для подземельного фентези таковы: –2 на броски купли/продажи, просьбы о подаче милостыни, рекламы услуг или нахождении новых спонсоров. Даже Гильдия Воров не хочет иметь дела с тупицами, позволившим себя поймать!

Поиск спонсоров

Когда группа нашла задачу, она может попытаться достать больше денег на снаряжение, найдя покровителя. Группа должна выбрать одного персонажа, который будет общаться с потенциальными спонсорами. Можно использовать бросок Хороших манер для поиска поддержки от торговца или аристократа, Знания улиц — для поддержки Гильдии Воров, или Письма для составления

академического предложения Гильдии магов или храму. Применяется любой бонус за Харизму.

Провал и критический провал не дает результатов. При любом успехе каждый приключенец получает взаймы кое-что: снаряжение (не деньги) ценой $100 за очко успешности, минимум на $100. Но в будущем спонсору нужно будет отдать втрое больше (выгода в 200 %). Спонсор может заказать важный для него артефакт[?] независимо от его цены — что обычно означает, что он стоит больше, чем думает группа!

Путешествия

Когда герои собрали вещи и нашли задание, их следующий шаг — дойти до подземелья. Опять же, Мастер может просто бросить их в гущу событий; если так, пропустите эти рекомендации. Но по традиции им предстоит пройти населённые монстрами пустоши, питаясь крысами-на-палочке.

Добраться быстрее

Мастер должен установить базовое время путешествия. Он делает это на своё усмотрение: может бросить кубики, заявлять всегда «40 дней и 40 ночей!» или решить как-то иначе. Для простоты считайте, что это учитывает и нагрузку, и погоду, и ландшафт. Мастер всегда может заявить большую длительность для тяжело груженой группы или при плохих погодных условиях: «Извините, но путешествие к Логову Погодной Ведьмы займет 60 дней, а не 40, как обычно.»

Путешественники должны записти, добывать или создавать по три порции пищи на каждого путника ежедневно. Когда они прибудут к цели, то потеряют по 1 ЕУ за каждый пропущенный прием пищи (и по 1 ЕЖ за каждое очко ЕУ ниже 0!). Этот штраф к ЕУ останется на все время обшаривания подземелья, если только группа не остановится на отдых с питанием на один день за потерянные 3 ЕУ.

Естественно, Мастер будет ежедневно делать броски случайных встреч с бандитами, ужасными вомбатами и т. д. Чем длительнее отдых, тем больше шансов погибнуть!

Поэтому важно сократить время похода. Есть три способа сделать это. Каждый успех в любом из них сокращает время на 10 %, провал добавляет 10 %, а критический провал — 20 %. Результаты складываются, давая от –30 % до +60 % к времени путешествия. Группа может выбрать любые из этих бросков.

Золотой путь. Если группа назначит проводника, он может сделать бросок Навигации (-5 при ориентации по тени деревьев, –1 по солнечным часам, без штрафов с компасом) для прокладки лучшего маршрута по лучшим дорогам.

Попутный ветер. Если у проводника есть Предсказание погоды, успешный бросок позволит идти по ветру, избежать бурь… и не только. Это же фэнтезийная погода!

Марш-бросок. Если группа путешествует по земле, каждый может сделать бросок подходящего к ситуации умения: Ходьба, Верховая езда или Лыжи; используется худший результат. На воде один герой может сделать бросок Малых кораблей для небольшого судна или Моряка для большого.

Сбор пищи

Походные пайки дороги, и их неудобно тащить по подземелью (вам же надо взять еще и на обратный путь!). Без заклинания Создать пищу лучший способ от них избавиться — собирать еду на месте. Только персонажи, знающие Рыбную ловлю, Натуралиста или Выживание — никаких умений по умолчанию — могут добывать пищу в мире, где существуют кролики-убийцы и кусты-людоеды.

Делается один бросок на путешествие.

При успешном броске персонажу требуется лишь половина пищи из пайков: например 60, а не 120 порций на 40-дневный поход. Критический успех означает, что ему вообще нет необходимости тратить пайки, либо он уменьшает вдвое расход пайков у себя и еще одного члена группы.

При провале: Когда везёт, когда нет. Ему необходимо лишь 2/3 обычного количества пайков. При критическом провале персонажу приходиться питаться запасённой едой, как остальным. Это скорее всего крупная неприятность: путешественник, понадеявшийся на удачную охоту и взявший с собой меньше еды, после долгого похода окажется при смерти — или вся группа ослабнет, если они добрые и делятся с товарищами.

Наиболее разумные персонажи рассчитывают на обычный провал. Самоуверенные надеются на успех.

Сон в доспехах

Пора дать ответ на вечный вопрос: нет, это не очень сложно, даже в реальной жизни, если привыкнуть. Манчкины-параноики определенно к этому привычны! Мастер не должен назначать за это жутких штрафов. Однако можно повеселиться, иногда запуская под доспех что-нибудь ползучее и кусачее.

Разбивка лагеря и выставление часовых

Разбивка лагеря не требует особых навыков, но группа обязана выставить охрану. Порядок не важен, но когда ночью случается какое-то событие, Мастер делает случайный бросок, определяя, чья сейчас смена, и тайно делает бросок высшего из значений Восприятия или Наблюдения для этого ИП. Для скрытных монстров делается быстрое состязание против Скрытности (которая может оказаться 18+ для оборотней-леопардов, призраков и т. д.).

При успехе (или победе в состязании) сторожа группы не удалось застать врасплох — хотя те, кто спали, начнут бой лежа. При провале все оказываются спящими или оглушенными; каждый делает бросок ИН раз в ход, с +1 за каждый ход после первого, и с +6 за Боевые рефлексы, и реагирует только в ход после успешного броска. Поэтому расставляйте стражу — это бесплатно.

Лагерь на природе: Если ночная встреча предполагает монстров, которые охотятся по зрению, Мастер делает быстрое состязание: Зрение монстра против высшего из умений Маскировки группы, с бонусом, равным количеству членов группы, обладающих этим умением (не по умолчанию!), и штрафом, равным размеру группы. Победа означает, что враг потратил столько времени, вынюхивая точное расположение лагеря, что сторож получает второй шанс обнаружить его, как было описано выше.

Лагерь в подземелье: Во время сна в подземелье маскировка бесполезна — но если в комнате есть дверь, используйте правила по Ловушкам для установки простейшей сигнализации. В этом случае победа означает, что монстр будит группу; приключенцы не ошеломлены. Опять же, спящие начинают бой лежа.

Выслеживание

Приключенцы могут дойти до подземелья по следу — например, последней полегшей там группы, опережающих их соперников, выходящих поживиться путниками монстров и т. д. Поскольку приключение не состоится, если группа не доберется до подземелья, группа рано или поздно найдёт эти следы. Сделайте один бросок Следопыта на каждого члена группы, с –2 в пустошах (ледяных, скальных и т. д.), и с –4 в слякоти (слизь, болото и т. д.), и отметьте лучший из результатов. Успешный бросок позволяет группе идти по следу с полной скоростью. Провал или критический провал значит,

что группа лишь потратила много времени на поиски: добавьте 10 % или 20 % соответственно к базовому времени похода.

Изучение подземелья

Ура! Группа наконец добралась до врат в Развалины Рока или Убежище Ужаса[i]. Пришла пора встретить и убить толпы чудовищ и забрать их сокровища! Будет лучше, если вы сначала кое-чем озаботитесь.

Карты

Обычно Мастер описывает, что видят ИП, а игроки пытаются это отобразить на карте. И игроки, и Мастер должны прочитать раздел Player-Made Maps[?] (с. B491), чтобы понять, как это работает.

Чтобы игроки могли рисовать карты в реальном мире, нужен один персонаж, который станет «картографом» в игровом. Ему необходимы чернила, бумага и две свободных руки. Он не может нести готовый факел, щит, оружие и т. д.

Когда изображённое на карте (например, расположение тоннелей) расходится с реальностью, игроки могут попросить помощи у Мастера. Он делает за картографа скрытый бросок Картографии. При успешном броске он объясняет игрокам, что не так, чтобы игроки могли исправить свою карту. Провал — хитрая усмешка. При критическом провале он притворяется, что это успех, и обманывает игроков! Даже хорошая карта запутанного и непонятного подземелья может показаться неверной — Мастер не должен раскрывать этого.

Источники света

В типичном подземелье группа слепа, если не имеет источников света. Обычно они занимают руку, что не позволяет использовать её в бою. Осветители, помеченные в списке ниже звёздочкой, руки не требуют и являются верным выбором для бойцов, когда им необходим собственный источник света.

Обычно свет убирает штрафы за темноту для боя и зрения для всех, в полуокружности впереди носителя — мы считаем, что он держит свет так, чтобы ему было видно:

Свеча, заклинание «Постоянный свет» (уровень 1)*, заклинание «Свет» *: 1 ярд.

Заклинание «Постоянный свет» (уровень 2)*, Glow Vial*[?], фонарь, факел: 2 ярда.

Заклинание «Постоянный свет» (уровень 3)*: 4 ярда.

Такие заклинания, как «Свечение» и «Солнечный свет», снимают штрафы за темноту по всей области действия. Сотворить подобное заклинание — один из лучших ходов мага в начале боя!

В целях упрощения считайте, что если у группы есть любой областной источник света, зрение и бой возможны с –3 на утроенной дистанции от лучшего источника света; например, в 6 ярдах от факела или в 12 ярдах от 4-ярдового заклинания «Солнечный свет». Затем начинает применяться уровень освещения подземелья: –3 для ламп и свечей зловещего храма, –8 для светящейся слизи или полная темнота для мрачного подземного хода.

Некоторые источники света отбрасывают луч, который снимает штрафы за темноту по линии шириной 1 ярд, в направлении, выбранном их носителем (смена направления тратит свободное действие в ход) на указанную ниже дальность:

Нашлемная лампа*: 5 ярдов

Bull's-Eye Lantern[?], заклинание «Струя света»: 10 ярдов

Походный порядок

Группа должна договориться о порядке, в котором она будет идти: например, по одному по узким проходам, по двое по обычным коридорам, по трое по широким залам… Обязательно отметьте промежутки (между членами группы, до стен и т. д.). Обычно имеет смысл поставить вперед персонажа, знакомого с Ловушками; воинов с длинным оружием — за воинов с коротким; а дальнобойных персонажей — там, где им будет удобнее стрелять.

Расстановка колдунов требует особого внимания. Если они встанут впереди, то лучше будут находить сверхъестественные виды угроз, но подвергнутся угрозе физической, с которой лучше бы справились ловкие воры и бронированные рыцари. Если же их поставить позади, то они будут в безопасности… пока кто-то не подберется сзади! Возможно, самое безопасное место для них — в середине либо за спиной какого-нибудь здоровяка.

Когда появляются монстры и становится важным, кто за кем идет, кто несет свет, ищет ловушки, находится впереди (или позади), Мастер использует установленный порядок. Если игроки хотят его изменить, об этом нужно сказать Мастеру… пока не поздно!

Скрытые двери

Потайные двери: Потайные двери — это, например, открывающиеся участки стен, сдвигающиеся алтари, очаги, которые уходят под пол и открывают скрытый проход — если воспользоваться спрятанной системой управления. Их обнаружение всегда требует активного поиска. Мастер делает тайный бросок против наибольшего из навыков среди Зрения, Наблюдения и Ловушек от Восприятия для каждого ищущего. При успешном броске дверь, если таковая есть, найдена; для открытия может потребоваться бросок Ловушек от ИН. Зачастую эти броски еще и сильно штрафуются!

Скрытые двери: Это обычные двери, скрытые за другими объектами или внутри их — например, за гобеленами или в шкафах. Чтобы найти их, требуется такой же бросок, как для секретных дверей, но чтобы открыть их, бросок не требуется. Однако Мастер может ждать, пока игроки заявят поиск за гобеленами и т. д. — поэтому уделите внимание описанию области!

Разведка

Полезно отправить вора или разведчика вперед от основной группы для разведки — особенно если он быстро бегает!

Подкрадывание[i]: Чтобы провести разведку, сделайте бросок Скрытности. Обычно сработает любой успех — но если попадется часовой, бросок станет быстрым состязанием против большего из его Слуха или Зрения. В темных подземельях вы не сможете красться, имея источник света; вам потребуются такие заклинания, как «Зрение в темноте», «Инфразрение» или «Звуковое зрение».

Сбор информации: Такие вещи, как обнаружение провалов и дверей, пересчет орков, не требуют бросков. Успешный бросок Наблюдения предоставит интересные подробности: например, яма выкопана совсем недавно, среди орков есть шаман, вторая дверь выглядит более изношенной. Можно определить периоды патрулирования и размещение охраны, но это уже быстрое состязание против Скрытности или Маскировки скрывающихся часовых. Если вы сможете подобраться на 7 ярдов (*2 с телескопом, по *2 за уровень заклинания «Соколиный глаз»), то при помощи Чтения по губам узнаете,

что говорят разумные враги — а если повезет, то и пароли! Обнаружение ловушек требует броска Ловушек; см. Ловушки and Hazards? (с. 8). Обнаружить след монстров можно броском Следопыта.

Следование?: Чтобы незамеченным пройти за монстром до его логова или сокровищницы, нужно победить в быстром состязании по Слежке против его Зрения. Любой другой результат приведет к тому, что вас заметят и, возможно, попытаются сожрать. Вот где вам пригодится способность быстро бегать (не пропустите заклинание «Ускорение»!).

Маг при помощи «Волшебного глаза» или «Волшебного уха» может разведать издалека. Эти эффекты будут замечаться с –7?, а Невидимые варианты этих заклинаний вообще нельзя увидеть. Но эти заклинания не могут полностью заменить самостоятельной разведки — магия утомляет, и очень немногие волшебники подкованы в обнаружении стражи, ловушек и следов. Рассудительные маги предпочитают помогать ворам и разведчикам такими заклинаниями, как «Скрыть», «Молчание», «Невидимость» или «Волшебная бесшумность».

Подача знаков

Жестами можно, не выдав себя, передать простую мысль — например, «шесть монстров» или «атакуем». Игроки пишут на бумажке свою мысль и отдают Мастеру, а тот делает скрытый бросок. При успешном броске все получают сообщение. При провале — или попытке передать что-то относительно сложное (например, «мертвый мозг и два ужасных вомбата») — Мастер не скажет ничего. Критический провал позволяет ему подгадить игрокам.

Подражание звукам (Животные или Птицы) поможет передать условленный сигнал, предупреждая группу. На природе это не нарушает маскировки. В подземельях же, где нет ни животных, ни птиц, такие звуки привлекут внимание монстров. Провал означает, что другие персонажи просто не услышали сигнала.

Если член группы обнаруживает опасность и не подает сигнала, либо же ему это не удается, Мастер может тайно бросить за союзников Язык тела. При успешном броске они получают подсказку («Боб выглядит так, словно увидел привидение.»).

Взлом и проникновение

Красться по коридорам, попутно зарисовывая карту, опасная работа! Путь приключенца нередко преграждает опасность (зачастую буквально, особенно если не хватает света). Некоторые препятствия нужно обойти — одному храбрецу или всей группе — а другие необходимо убрать.

Подземельный паркур

Мастера боевых искусств, головорезы и воры иногда пробираются в труднодоступные места с помощью лёгкой атлетики. Своим менее проворным соратникам они потом сбрасывают веревку или веревочную лестницу. Все эти броски получают штраф, равный уровню нагрузки.

Балансирование: чтобы пройти по чему-то узкому, сделайте бросок Акробатки, с –2, если оно туго натянуто или даёт надёжную опору (рельс или бревно), или с –5, если провисает (как обычная веревка). Вам поможет шест: добавьте +2 за обычный посох или 6-футовый шест, или +3 за 10-футовый шест. Провал приводит к падению, но вы можете сделать бросок ЛВ, чтобы ухватиться и попытаться подтянуться обратно. Критический провал Акробатики или этого броска ЛВ означает, что вы падаете. Обладателям Идеального равновесия броски делать не нужно!

«… с шипами»

Описываемые здесь задачи подразумевают базовую, неусложненную ситуацию или неприятность. Мастер может назначить штрафы за более сложные обстоятельства. Вот рабочий вариант: за каждый усложняющий жизнь фактор вы получаете штраф –1. Например, удерживая равновесие на скользком, извилистом и затянутым дымом уступе вы получите –3. Это позволяет Мастеру «усиливать» опасности, чтобы они представляли сложность даже для опытных приключенцев.

Лазание: Большинство препятствий в пределах подземелья требуют всего одного броска Лазания; без штрафов за крутой склон, –2 при подъеме по веревке прямо вверх или –3 за вертикальную стену (если у вас есть climbing spikes[?], штрафов вы не получаете). Провал означает падение на полпути, а критический провал — с самой верхушки.

Ныряние[?]: Бросок Акробатики с –4 позволит вам пронырнуть в узкий промежуток — например, под маятником или между двумя катками. Провал означает, что вы застряли посередине, что может быть очень больно! Критический провал добавляет 1к-3 ЕЖ вреда (СП не защищает).

Прыжки: Если преграда так невелика, что любой перепрыгнет, Мастеру следует позволить перепрыгнуть её броском ЛВ. Если оно широкое, необходимо умение Прыжки — обладатель его может разбежаться и прыгнуть на расстояние вплоть до умение/2 ярдов. В любом случае при успешном броске вы перепрыгиваете. Провал позволяет еще один бросок ЛВ, чтобы ухватиться за противоположную сторону (что не поможет, если препятствие мелкое, но опасное) и попробовать подтянуться. Критический провал, или провал при спасительном броске ЛВ, приводит к падению.

Подсадить: Друзья могут поднять вас повыше. Ваш соратник делает бросок СЛ, а вы — Акробатики с –2. Если вы оба преуспели, то сможете достать до высоты, равной сумме вашего роста, и попробовать подтянуться туда. Провал любого из бросков позволяет вам повторить, но ваш друг теряет 1 ЕУ за каждую повторную попытку. При любом критическом провале вы падаете кучей и оба получаете 1к-3 ЕЖ вреда (СП не защищает).

Подтягивание[i]: Сделайте бросок Лазания от СЛ, чтобы подтянуться на что-то, до чего вы можете достать: ваш рост, плюс 1.5 фута. При провале вы можете попытаться снова, потеряв 1 ЕУ за повторные попытки. Критический провал — вы растянули руку (увечье на 30 минут) и упали — совсем плохо, если вы пытались спастись после другого проваленного трюка.

Взбирание с разбегу: Если два препятствия находятся в пределах нескольких ярдов друг от друга, вы можете разбежаться до одного из них, а потом отталкиваться от одного и от другого, чтобы набрать дополнительную высоту перед подтягиванием. Используйте лучшее из умений Акробатики и Прыжков, со штрафом –4 чтобы подняться на Базовое движение/4 ярдов или –6 на Базовое движение/2 ярдов (округляйте вверх). Провал означает падение с этой высоты; при критическом провале вы получаете максимальный вред от падения!

Скольжение: Чтобы пройти по льду или другой скользкой поверхности, сделайте бросок ЛВ или Лыжного спорта, основанный на ЛВ, со штрафом на боевые броски на плохой поверхности — обычно –2. Провал приводит к падению; нужен бросок ЛВ-4, чтобы подняться на ноги, прежде чем сможете попытаться снова (именно в этот момент атакуют ледяные ласки). При критическом провале вы получите еще 1к-3 вреда случайной конечности (СП не защищает).

Протискивание: Протиснуться сквозь узкие отверстия можно при помощи броска Побега. При успехе вы оказываетесь на другой стороне. Провал — дыра слишком узкая, и вы не можете пытаться снова. При критическом провале вы застреваете и не можете освободиться без посторонней помощи.

Раскачивание: Если вы закрепите веревку над головой (с помощью кошки, либо взобравшись и привязав её, и т. д.), то сможете перемахнуть через препятствие. Независимо от реальной длины веревки, ее эффективная длина не может превысить расстояние до опоры. Вы можете перемахнуть на 3/4 этой длины с помощью вертикальной веревки, либо на 1,5 ее длины, если она отклонена на 45° от вертикали. Сделайте бросок Акробатики со штрафом за дальность для этого расстояния (с. Б550). При провале вы можете вернуться. Критический провал приводит к падению!

Преодоление опасностей

i

В любом вышеописанном случае, если один из членов группы преодолеет препятствие, он сможет помочь другим установить лестницу (бросок не нужен) или веревку (кинуть её — бросок Метания, нести — без броска), и они смогут безопасно попасть к нему — если, конечно, в наличии есть веревка, лестница или иной предмет нужной длины! Когда он установлен, можно тянуть партийцев наверх, или они могут перелазить держась руками, или на четвереньках — по одному. Это не требует броска — или делается бросок ЛВ, если у Мастера плохое настроение (скорее всего ЛВ+5, если он не очень зол).

Водные препятствия: Можно переплыть водоем, делая броски Плавания, с обычными последствиями провала (с. Б354). В большинстве водоемов в подземельях водятся Кусачие Твари, а вы двигаетесь с Водным Движением (Базовое Движение/5), и ваши боевые навыки не могут превосходить Плавание, основанное на ЛВ.

Взлом замков

В «средневековых» сеттингах надежные замки крайне дороги или вовсе еще не появились, но двери в подземельном фентези очень часто оказываются заперты. Должно быть, некие гномы-ремесленники хорошо зарабатывают на поставке замков глупым гоблинам. Их открывание требует броска Взлома, с –5 за работу ножом или аналогичным грубым предметом, без модификатора при наличии нормальных отмычек, с +1 или +2 за отмычки хорошего или отличного качества, плюс еще от +5 до –5 за качество замка (от дешевого до превосходного). Традиционно в подземельном фентези Взлом — кропотливая физическая работа, поэтому бросок навыка основан на ЛВ и получает премию за Высокую ловкость рук. Замки-головоломки по-прежнему требуют броска от ИН.

Приключенцы не обязаны аккуратно открывать или обходить двери и другие преграды. Они могут пробиться через многие препятствия! Недостатком этого метода является крайне низкая скрытность — каждая попытка любого из нижеуказанных действий может быть услышана.

Ломание: Вы можете уничтожить дверь или сундук тупым или режущим оружием. Бросков атаки не нужно! Сделайте бросок вреда с +2 или +1 за кубик за Тотальную атаку (сильную) — и еще +1 за кубик при наличии Выбивания дверей на уровне ЛВ+1; или +2, если знаете это умение на уровне ЛВ+2. Мастер вычитает СП, применяет множитель 1,5, если ваше оружие — режущее, и уменьшает на эту величину ЕЖ объекта, пока он не сломается. Мечи не терпят такого обращения — и имеют 3 из 6 шансов (2 из 6, если они fine[?], и 1 из 6, если very fine[?]) погнуться: –1 к умению. Фомкам, наоборот, нравится ломать, и они наносят амп+2 тупого вреда.

Выбивание: Еще один вариант — двинуть ногой или плечом по двери, сломав ее петли. Сделайте быстрое состязание по СЛ против ЕЖ запора или замков (от 6 до 46). Вы можете добавить Подъемную СЛ; +2 за фомку; и +1 за Выбивание дверей на уровне ЛВ+1, либо +2, если знаете его на уровне ЛВ+2, но получаете штраф, равный СП препятствия (от –3 до –24). Если дверь закрыта на засов или заклинена, используйте СП засова или клина (от –1 до –16) как штраф, если это больше, чем СП замка или запора; Аналогично, дверь сопротивляется ЕЖ засова или клина, если оно больше, чем у замка или запора. Вы должны победить, чтобы дверь открылась. Повторные попытки получают накопительный

штраф –1 и стоят по 1 ЕУ каждая.

Сгибание (Bending): Чтобы разогнуть металлические прутья решёток, используйте правила для выбивания. Металлический прут дает от –6 до –24 за СП, и имеет от 12 до 46 ЕЖ.

Поднятие: Если проблемой является тяжелая преграда (упавший косяк, незапертая опускная решётка и т. д.), нужно его поднять. Это делается двумя руками; используйте Базовый Груз * 8 фунтов, учитывая обычную и Подъемную СЛ. Добавьте еще 5 % к БГ за каждое очко успешности броска Lifting[?].

Кии-йя! Делая все вышеописанные трюки, мастера боевых искусств могут сделать бросок Сокрушительного удара (на –1 за дерево, –5 за металл), уменьшая СП в 5 раз, и/или Мощный удар для удвоения СЛ. Каждая попытка стоит 1 ЕУ за каждое умение.

Ловушки и опасности

Монстры — не единственное, что может убить приключенцев (или по крайней мере, испортить им день). Устройства охраны в подземельях включают всевозможные адские механизмы. В любых ситуациях, если обладатель Чувства опасности идёт прямиком в эти самые опасности, Мастер должен сделать скрытный бросок Восприятия за него. При успехе персонаж знает, что впереди опасность — но не конкретный ее тип!

Разборки с ловушками

Ловушка — это меахническое устройство — прикрытая яма, металка сюрикенов, лаз над головой, полный ржавых наконечников булав — предназначенное для нанесения вреда тем, кто ее активирует. Все, что можно сделать с ловушками, делается при помощи умения Ловушки.

Поиск: Обнаружение ловушек требует броска умения от восприятия, с премиями за Обостренное зрение и штрафами за темноту. Маскировка тоже дает штрафы. Считается, что группа постоянно высматривает ловушки. Мастер тайно бросает против лучшего из умений Ловушки в группе — отдельно для каждой группы, если она разделяется — чтобы определить заметили ли они каждую ловушку. Во время бега бросок делается с –5!

Отключение: Отключение большинства ловушек требует броска от ЛВ, с премиями за Высокую ловкость рук. Особенно хитрые ловушки дают штраф.

Зарядка: Сделав бросок разоружения снова, персонаж может оставить некоторые ловушки включенными после того, как группа их миновала.

Кража: Небольшие ловушки (капканы, бечевки и т. д.) можно забрать с собой после того, как они разряжены. Это бросок от ИН.

Трюки

trick — немеханическая ловушка — зеркало или другая оптическая иллюзия (бросок ИН со штрафом для обнаружения), временное заклинание (ее распознание — Обнаружить магию или активное заклинание Mage Sight), чара (наличие Магичности позволяет бросок Восп+Магичности для ее обнаружения) и т. д. Подробности — на усмотрение Мастера. Подготовиться к каждой trick невозможно!

Порталы: Излюбленный трюк злых волшебников — магический портал, переносящий группу в какое-нибудь плохое место. Если вы входите в такой портал[?], ваша Устойчивость к магии не поможет! Вы также будете дезориентированы и должны Бездействовать в первый ход после переноса — когда зомби нападают — если не сделаете броска Чувства тела.

Опасные штуки

Другие неприятные вещи включают в себя…

Грязь: некоторые «ловушки» не активируются, а просто являются вредной массой, поджидающей героев там, где они ее могут коснуться; например, контактный яд на сокровищнице или разъедающая плоть кислота в луже грязи. Обнаружить их можно при помощи броска от Восп умений Яды для токсинов, Алхимии для кислот и вредных масел и т. д. Обостренное зрение помогает, если вещество видно; иначе его можно унюхать при помощи Обостренного обоняния и вкуса. Эти броски часто налагают штрафы! Сделайте обычный бросок от ИН, чтобы безопасно его удалить, но при провале вещество попадает на кого-то!

Эликсиры: Волшебные зелья (см. примеры в Подземельном фентези: Приключенцы) могут подрабатывать грязью. Используйте вышеприведенные правила, но для обнаружения маги получают бросок Восп+Магичность. Безопасное удаление — бросок Алхимии или Работы с опасными материалами (Магичекие)

Темные руны: Никто не знает, кто их начертал, но взрывающиеся, крадущие жизнь и т. п. Темные руны регулярно встречаются в подземельях. Это какая-то чара, но не соответствующая с обычным заклинаниям магов; чтобы их отличить от графити орков или эмблемы строительной организации, требуется бросок Тауматологии; заклинание «Анализ магии» их вовсе не берёт. Большинство из них постоянны и реагируют на намерения, действуя даже на тех, кто пытается «по-умному» обойти их, используя десятифутовые шесты или веревки. Обычное решение — послать вперёд варвара, потому что у него больше всех ЕЖ.

=== проклятия для чайников. ===[i]

Некоторые подземелья прокляты шаманами-осьминогами, сатанистами и т. д. Возможные эффекты могут быть какими угодно — аналогом заклинания Проклятие (от –1 до –3 на броски успеха), болезнями (раны или потеря атрибутов), летающими предметами (наносящими вред или крадущими вещи) или одержимостью (рвота, головокружение и т. д.). Они могут быть постоянными (непрерывно действующими на помещение) или активируемыми (действуют на тех, например, кто коснется алтаря, и могут быть ограничены местностью или преследовать жертву и после того, как она уйдёт.

Обнаружение: Обладатели Святости или Дарованной силы делают бросок Восприятия с премией, равной уровню преимущества, чтобы распознать проклятие прежде, чем окажется слишком поздно. Но если они идут не первыми, кто-то может успеть подхватить проклятие! Бросок Оккультизма тоже поможет узнать об опасности, если видно алтарь, идол и т. п., который проклинает тех, кто с ним связывается (например, украдет рубины из глаз идола). Этот бросок Мастер делает тайно, разумеется.

Анализ: Отдельнй бросок Оккультизма или Теологии — со штрафом для алтарей забытых культов или неназываемых богов — даст подсказки о эффектах и активации проклятия. Бросок делается Мастером, тайно. Критический провал означает, что проклятие подействует на того, кто пытается проанализировать. Глупо стоять вокруг темного алтаря, раздумывая, что же эти изображения кальмаров означают!

Очищение: Чтобы в проклятую область можно было безопасно входить, а алтарь — безопасно грабить, нужен бросок Экзорцизма обладателем Holy Might. Это быстрое состязание против Воли (возможно,

очень высокой) злой силы, населяющей область. Благословленный или высший святой символ дают +1 или +2 соответственно. Ритуал длится три часа, если это имеет значение, и автоматически проваливается, если кто угодно использует любую магию в поле зрения экзорциста. Для очищения необходима победа. В другом случае он не сможет повторить ритуал целую неделю (хотя другие — могут попробовать). Если экзорцист выбросил критический провал, он сам пострадает от проклятия.

Лечение: Если кто-либо проклят, используется процедура очищения, но к умению экзорциста добавляется высшее из значений СЛ или Воли жертвы.

Магия: Для лечения или очищения можно использовать заклинание Снять проклятие. Это действует в точности как Экзорцизм, но занимает всего час и стоит 20 ЕУ.

Монстры

Монстр — это любое враждебное создание,

не только драконы и тролли, но и искаженные и опасные животные, злые люди (культисты, бандиты и т. д.), бывшие люди (зомби, оборотни и т. д.), слизи и волшебные создания (в частности, големы и оживленные статуи). Подземелья ими просто забиты. Приключенцы обычно разбираются с ними при помощи оружия (с.10), но существуют и варианты, которые стоит рассмотреть до или даже вместо боя.

Опознавание

Противника нужно знать. Мастер делает бросок опознания тайно — но только если кто-то спрашивает и владеет нужным умением:

- Геральдика — для распознавания бандитов, племен орков и т. д. по их меткам. Они всегда имеют символ — например, голову кабана на копье.
- Специализации умения Тайные знания (Демоны, Элементали, Нежить и т. д.) для сверхъестественных существ со сложной культурой или иерархией.
- Натуралист — для огромных, лютых и искаженных вариантов обычных существ. Любой может узнать льва, тигра или медведя — но узнать таких тварей, как могучие лютые нумбаты, будет посложнее.
- Оккультизм — для жутких непонятных тварей, как Исчадия 'Тулху.
- Тауматология — для големов и других волшебных механизмов.

При успехе персонаж распознает цель, а также одну полезную деталь (любимое оружие, особые возможности, слабости и т. д.) за каждые два очка успеха. Провал — никакой информации. Критический провал — ложная информация («Почти безвреден и любит яблоки»).

Переговоры

Разумные монстры, не кровожадные и не служащие чистому Злу, могут пожелать поговорить. Это рекомендуется, когда группа не может сражаться; например, все ранены, предметы силы разряжены, а клерик — отчасти мертв.

Сделайте бросок реакции (3к). Модификаторы могут быть почти любыми, но обычно Мастер назначает базовый штраф –5 (это же монстры, а не торговцы), а премия — за Харизму говорящего и +1 за

Подхалима. Если результат 10+, монстр послушает, а не нападет немедленно.

Сделки: Сделки — чисто на отыгрыше. ИП что-то предлагают, Мастер отвечает и т. д. Если достигнуто соглашение, делается бросок Дипломатии — с –3 за нелюдей, если персонаж не имеет Культурной приспособляемости. При успехе враг принимает сделку. Провал означает, что предложение все равно недостаточно хорошо, и партии придется идти на дополнительные уступки (обычно — поделиться награбленным). Критический провал — война! Этот бросок не скрывается. Группа обязательно услышит вопль вождя орков «Взять их!»

Язык: Большинтсво разумных существ в подземельном фентези знают хотя бы несколько слов на «общем человеческом» или «всеобщем» языке, на котором говорят приключенцы. Однако, Мастер может решить, что вот эти вот конкретные орки говорят только на оркском! В таких случаях бросок Дипломатии делается с –1 за знание языка монстров на уровне Акцент, или с –3 — на Ломаном. Если никто нужного языка не знает, могут сработать и знаки: бросок против низшего из Дипломатии и Языка жестов. Во всех случаях налагается штраф –3 за нелюдей.

Жулики: Мастер может решить, что данные монстры — жулики, и не собираются соблюдать условия договора. Он тайно делает бросок против Определения лжи переговорщика — а если кто-то в группе имеет Чувство опасности, он также делает бросок. Успешный бросок предупреждает персонажа. Иначе группа не замечает надвигающейся беды.

Хитрость

Разумных (ИН 6+), но не слишком умных монстров со свободной волей иногда можно обмануть. Это возможность использовать умения, которые используются очень редко. Можно симулировать ранение или смерть, заманивая врагов в засаду (Артистизм), притвориться, что тоже монстры (Изменение внешности или Изменение внешности (Животные)), использовать звуки для отвлечения (Чревовещание или Подражание звукам), всучить им сомнительное снадобье [i](Заговаривание зубов), очаровать старыми бардовскими трюками (Очарование, Гипноз, Воздействие музыкой, Убеждение, Внушение, или Внушение эмоций), использовать их желания или страхи (Психология (монстр)), или даже показав ножку (Сексапильность, лучше всего действует на более-менее похожие виды).

Единственная цель такого занятия в подземельном фентези — пройти монстров, избежав боя (аналогично переговорам, но ничего не уступая) или неожиданно напасть на большую орду монстров, чтобы их немного ослабить. Большинство подобных трюков является быстрым состязанием против ИН лидера организованной группы или умнейшего монстра толпы. Обманщик получает –5, если монстры уже настроены на бой (например, если они гонятся за группой, сворачивают за угол, а там голая Мардж-варварша понимающе покачивает сросшимися бровями[?]).

Если группа побеждает, они избегнут боя или получают секунду неожиданных действий (монстры оглушены, но бросают восстановление против ИН, с +1 за ход). Если выпала ничья, попытка не удалась. При проигрыше случается что-то плохое; например, спрятавшийся лучник стреляет в говорящего.

«Хороший (трехголовый) Песик!»

Друиды, эльфы и т. д. могут быть против того, чтобы приключенцы убивали животных, даже в порядке самозащиты. Нижеследующие варианты действуют как указано на естественных животных, с –5 на гигантских или жутких, чей разум схож с их природными родичами, и вообще не действуют на сверхъестественных существ, лишь напоминающих животных (например, адских гончих).

Зов природы: Бросок Обращения с животными — с –5 для людоедов (складывается с вышеуказанным штрафом –5) — позволит любителю природы отвлечь животное от идущей мимо группы. Подражание

звукам (животные) поможет вообще увести его от группы, хотя потребуется некий план, чтобы отвязаться потом.

Doggo: Победа в быстром состязании Изменения внешности (животные) против Восприятия животного позволит пройти без вреда. Один персонаж может использовать это умение для маскировки других членов группы, хотя часть из них будут против того, чтобы их мазали навозом.

Успокой свирепого зверя: Как и в большинстве фентезийных произведений, Воздействие музыкой действует на животных.

Бой

Приключенцы тратят кучу времени на убийство монстров, чтобы забрать их сокровища — и любой монстр умнее слизи старается им ответить. Бой — одна из ситуаций, где Мастеру потребуется достать Базовый Набор. Это слишком сложная тема, чтобы обобщить ее в несколько параграфов! Однако Базовые правила не указывают напрямую на несколько важных особенностей боев в подземельном фентези.

Использование слабостей

Монстры подземелий часто имеют странные слабости. Некоторые из них для обнаружения требуют бросков умения — и будет веселей, если игроки изначально эти слабости не знают! Если игроки о слабости забыли, им придётся снова сделать бросок умения, если ни у кого в группе нет Идеальной Памяти.

Высокая цель: Герои с такими вариантами Высокой цели, как «Убивать демонов» или «Убивать нежить» получают +1 на все броски атаки и повреждения против соответствующих врагов, и такую же премию на броски защиты и сопротивления против них.

Сверхъестественная слабость: Персонаж, знающий подходящую специализацию Тайных знаний, может попросить Мастера о тайном броске в начале боя. За каждые два очка успеха Мастер открывает ему одну из форм Боязни, Хрупкости, Отвращения, Восприимчивости, Неконтролируемого аппетита, Уязвимости, Ослабления, и других подобных недостатков монстра. При провале Мастер не говорит ничего, при критическом провале — лжет!

Изгнание нежити: Герой, обладающий Истинной верой (Изгнание) может использовать Концентрацию и сделать быстрое состязание по Воле с любым[?] видимым ему духом или нежитью (для толпы с одинаковой Волей делается один бросок). Благословенный или Высший святой символ дадут к этому броску +1 или +2 соответственно. При победе или ничьей монстр не сможет подойти близко — расстояние в ярдах равно успешности победы, минимум 1 ярд; те, кто находятся ближе, должны убежать. Эффект длится все время концентрации и еще 1к секунд после этого.

Жизненные органы: Успешный бросок подходящей специализации Физиологии откроет, где у монстра находится его эквивалент мозга, жизненно важных органов и т. д. у монстров, для которых это не очевидно — если у него есть такие области! Любой провал означает, что ИП просто не знает этого.

В слове «команда» нет «Я». (без этого не заработать)

Подземельное фентези повествует о приключениях команды. Если Мастер решит, что задача требует совместных усилий — или что ее решение силами всей группы будет интереснее — он может использовать одно из нижеследующих правил:

Друзья мне немного помогли. Если Мастер считает, что герою с необходимым умением могут помочь другие персонажи, владеющие тем же или вспомогательными умениями, каждый из помощников может сделать свой бросок прежде него. Это даст модификатор к основному броску: +2 за критический успех, +1 — за обычный, –1 за провал, и –2 за критический провал. Например, если бард пытается отвлечь монстров Пением (с.10), друзья-барды ему могут помочь музыкальным сопровождением, сделав броски Музыкальных инструментов.

Часть решения или часть проблемы. В ситуациях, когда каждый должен позаботиться о себе, но у кого-то нужного умения нет, умелые герои смогут прикрыть неумелых. Возьмите лучшее значение необходимого умения, получите премию, равную количеству персонажей, знающих его (не по умолчанию!) и штраф, равный размеру группы. Примером может послужить маскировка лагеря; см. Разбитие лагеря и выставление часовых (стр. 5).

Pulling Your Weight. В случае с совместным силовым действием Мастеру сначала нужно решить, сколько пар рук смогут помочь; например, только двое смогут тащить сундук с двумя ручками, а вот поднимать решетку шириной 4 ярда будут уже четверо. Если СЛ объединяется для броска СЛ или нанесения вреда (например, тараном), используйте высшую СЛ, плюс 1/5 суммы СЛ остальных (округляется вверх). Если герои объединяют усилия для подъема чего-либо, сложите их Базовый груз.

Доктора!

Лучший способ исцелиться в бою — крикнуть клерику, чтобы он сотворил лечащее заклинание — или отхлебнуть целебного зелья. Еще один нереалистичный обычай подземельного фентези — моментальная перевязка. Делается бросок Первой помощи или Нетрадиционной медицины, с –10 за мгновенное использование! Доктор должен Сконцентрироваться, быть достаточно близко к пациенту, чтобы коснуться его, иметь одну свободную руку, а в другой — готовые бинты, набор первой помощи (+1) или врача (+1). Успешный бросок исцеляет 1к-3 ЕЖ, критический — 3 ЕЖ. При провале ничего не получилось; критический провал — пациент теряет 2 ЕЖ. Технически это занимает некоторое время — но ничтожное в сравнении с 30 минутами.

«Вперёд, к победе!»

Фентезийные воины часто выкрикивают приказы, размахивают боевыми флагами и принимают вдохновляющие позы. В подземельном фентези это может быть вполне осмысленно… если воин сам прекратит рубить на секунду! Нижеследующие опции требуют по крайней мере одного хода и маневра Бездействие. (Все это — некоторые действия, но игнорирование этого позволит тяжелораненым героям участвовать в сражении, пытаясь не потерять сознание[?])

Советы: Вы можете наблюдать за друзьями и давать им советы. Выберите одного компаньона. В свой ход он может слушать вас — или игнорировать! Если он вас слушает, сделайте бросок Тактики. Результат повлияет на все его атаки и защиты в этот ход: +2 за критический успех, +1 за обычный, –1 за провал, и –2 за критический провал. Бросок делается каждый ход. Если одному воину советуют несколько героев, он выбирает, чей совет послушает, и бросок делает только данный персонаж.

Ободрение (Encouragement): Успешный бросок Лидерства дает вашим союзникам +1 на броски Страха, сопротивления Контролю разума или Ужасу, а также броскам самоконтроля недостатков, влияющих на бой. Критический успех даст +2. Эта премия действует до вашего следующего хода, но вы можете делать броски и кричать столько, сколько будет нужно. Провал или одновременные попытки нескольких персонажей не дадут никакого эффекта (но и штрафов тоже).

Наблюдение: Вы можете потратить ход и попросить Мастера сделать бросок Стратегии за вас. При успехе он рассказывает вам общий план врага — если у них такой есть — помимо «Убить их всех!». Например, «Охранять алтарь», «Не давать героям подойти к западной стене», или «Убить того, кто

несет Священный Талисман». Провал дает ложный результат.

Симуляция смерти

Если вы желаете выйти из боя, притворитесь мёртвым. Это — свободное действие в любое время — просто упадите, выроните оружие (монстры никогда не поведутся на «труп» с оружием наизготовку!) и не двигайтесь. Если монстры атакуют только живых (например, зомби), сделайте быстрое состязание Артистизм против высшего из Восприятия и ИН врага. Он получает премию за особые чувства (например, +4 за Необычайное обоняние); вы — +1 за половинные ЕЖ, +2 за 0 ЕЖ, +3 за -ЕЖ, +4 за –3*ЕЖ, и +5 за –4*ЕЖ (при –5*ЕЖ вы автоматически преуспеете — ведь вы по-настоящему мертвы). Если вы побеждаете, то ваш потенциальный враг атакует другого члена группы.

Распознавание магии

Знающий заклинание в бою узнает его автоматически. Если важно узнать неизвестное заклинаине («Сэр Джордж спит или умер?»), игрок может попросить Мастера бросить его умение Тауматология. При успешном броске Мастер сообщает вам заклинание — или заклинание наиболее похожее на заклинаниеподобный эффект, заклинанием не являющийся. При провале он вам солжет — как обычно!

Воровские умения в бою

Воры не так сильны, как воины первой линии. В идеальном мире они избегают сражений. Но они часто оказываются впереди всех, на разведке или в поисках ловушек, когда начинают бить. К счастью, их умения могут помочь в битве.

Удары в спину: Когда Мастер переводит игру в боевой режим, любой может сделать бросок Скрытности, пытаясь спрятаться в тенях, кустах и т. д.

Модификаторы: Базовый –5; штраф за нагрузку; +5, если группа устраивает засаду, без модификатора за открытый бой, или –5, если группа сама попала в засаду; и еще –5 везде, кроме кустов или темного лабиринта.

Успешный бросок позволяет атаковать ближайшего врага (выбирает Мастер) со спины; критический успех — возможность напасть на любого врага. На боевой карте, разместите его на шаг позади цели. Он получает +4 к шансу попасть, потому что может себе позволить хорошо заметную атаку против того, кто его совсем не видит; это помогает преодолеть штраф –3 за жизненные органы (*3 вред), –7 за череп (+2 СП, но *4 вред)[i], –8 за удар в сочленения брони (половинное СП) или –10 за щели над жизненными органами или черепом (половинное СП и дополнительный вред). Жертва не может защищаться. Подкравшийся может использовать Тотальную атаку, чтобы получить ещё бонусов, но это не очень умно — атака его демаскирует!

Скрытое оружие: Небольшой клинок можно скрыть в руке, рукаве и т. д. Этот требует броска Утаивания, без штрафов за сюрикены, –1 за кинжал, –2 за ножи большего размера, –3 за саблю, короткий или малый меч. Успешный бросок означает, что в начале боя первую атаку этим оружием враг не ожидает: –2 к защите цели. Последующие удары не удивят никого.

Практическое отравление: Любой может отравить клинок — длительное действие, о котором нужно позаботиться заранее. Ввести больше яда за один удар сложнее. Отравитель может применить от двух до четырех доз, если у него столько есть. При ударе он делает бросок умения Яды. При провале яд действует ничуть не лучше обычной одной дозы. Успешный бросок дает –2 на броски ЗД для сопротивления и *2 вред за две дозы, или –4 к ЗД и *4 вред за четыре; например, четыре дозы слюны монстров потребуют броска ЗД-4, чтобы не получить 8 единиц вреда.

Ловушки: Ловушки добавляют эффективности засадам. Сделайте по одному броску умения за каждую. Повторные попытки возможны, но занимают целую минуту — а при критическом провале устанавливающий сам нарывается на ловушку! При любом успехе отметьте успешность броска; во время боя Мастер делает тайный бросок Зрения для каждого, кто входит в оборудованную ловушкой область, со штрафом, равным успешности броска (союзники, знающие о ловушке, получают +10, но автоматический успех — лишь для самого траппера). Выполнившие бросок видят ловушку и обходят ее; первый проваливший — активирует, после чего ловушка заметна для всех, либо разряжена и не подействует больше ни на кого. Ловушки на скорую руку, используемые приключенцами, включают скрытые ежи[?] (значение провала Зрения показывает, на сколько из них наступит жертва), арбалеты с растяжками (наносят обычный вред), капканы (повреждают стопу и, если прикреплены, мешают двигаться), натянутые веревки (бросок ЛВ-2, чтобы не упасть) и мелкие ямы с кольями (прм проникающий вред, основанный на СЛ жертвы).

Каждая из них действует на область в один ярд — один хекс на боевой карте.

Скорость — это защита!

Не совсем — если в вас попали, лучше быть неподвижной глыбой в гномьих[?] латах. Но подвижность помогает избежать ударов мастерам боя, ворам и головорезам. Ваше первое уклонение в ход после любого из нижеописанных приемов считается Акробатическим (с. Б375), даже если вы не использовали Акробатику, давая +2 к Уклонению при успешном трюке, но –2 при проваленном.

Акробатическое избегание (evade). Вы можете подменить Акробатикой бросок ЛВ для Evading (с. Б368) при маневре Движения, прокатиться между ногами врага, перемахнуть через его плечо и т. д.

Акробатическая защита[i]: Если вы опасаетесь за свою жизнь, то можете заявить, что акробатически уклоняетесь от одного противника и не делаете больше ничего. Сделайте быстрое состязание Акробатики против его лучшего умения контактного боя. Если вы победите, он получит на атаки по вам в свой следующий ход штраф, равный вашему значению успеха. Если выпала ничья, либо вы проиграли, то вы потратили ход зря. Независимо от результата вы имеете право на обычные активные защиты.

Акробатический подъем: Если вы лежите, то можете подняться на ноги одним маневром Смены позы, а не двумя, сделав бросок Акробатики-6 плюс штрафы за нагрузку. При провале вы оказываетесь сидящим; при критическом провале вы падаете вниз лицом!

Боевая физкультура: Если местность позволяет, приемы, описанные в разделе Подземельный Паркур (с.7) могут входить в любой маневр Движение или Движение и Атака. Во время Движения и атаки они считаются «Движением», и ваши броски атаки и данного трюка получают дополнительные –2.

Кувырки: Во время маневра Движения вы можете попытаться кувыркнуться или сделать колесо — с полной скоростью. Сделайте немодифицированный бросок Акробатики. При успехе те, кто атакует вас дистанционным оружием добавляют к дистанции до вас ваше полное Движение. При провале вы движетесь с половинной скоростью и никакой выгоды от трюка не получаете. При критическом провале вы падаете и никуда не двигаетесь!

Насмешки и угрозы

Иногда хочется отвлечь агрессию монстров от друга — особенно если тот слаб. Для этого подойдут несколько умений: Обращение с животными — для провоцирования глупых животных, Психология подходящей специализации — для обладающих психикой, Религиозный обряд — для злобных монстров (особенно демонов), а Пение — для раздражения врагов, достаточно умных, чтобы понимать оскорбления (ИН 6+).

Проведите маневр Концентрации и сделайте быстрое состязание умения против высшего из ИН и Воли монстра. При вашей победе враг решает атаковать вас. Ничья означает, что он продолжает наседать на прежнюю цель. Если же вы проигрываете, он обращается против слабого или раненого члена вашей группы! Независимо от результата состязания, если вы выбросили критический успех, цель ваших насмешек на следующий ход берет маневр Тотальной атаки.

Вы можете попытаться Запугать разумного врага, но не тех, кто обладает ИН 0-5, Упертый и/или Невозмутимый (что исключает животных, големов, нежить, большинство растений и многих демонов, и т. д.). Сделайте бросок, как описано выше. Если вы побеждаете, на следующий свой ход враг нападает на другого, и обязан двигаться от вас (так, если вы шагнете между противником и вашим другом, то можете его спасти) — а если вы выбросили критический успех, он должен сделать бросок Воли или вообще сбежать из боя. Если выпала ничья или вы проиграли, он жаждет вашей крови!

После боя

После успешного завершения фазы «Убить всех монстров», группа переходит к этапу «забрать их вещи». Однако между этими двумя этапами могут быть и промежутки.

Пленники

Иногда не все монстры оказываются мертвы — они очарованы, вырублены, неподвижны[?], пойманы или заснули. В этом случае группе нужно решить, что же делать с этими пленниками.

Цепи и колодки: Главное, чтобы враг не сбежал. Кандалы — идеально, но они есть не у каждой группы (воры вообще их терпеть не могут), и редко встречаются драконьих размеров. Заменить их можно веревкой; разделите БГ пленника на 50, чтобы узнать необходимый для этого вес веревок в фунтах. Для оценки длины и связывания — сделайте бросок Вязание узлов. Провал означает, что пленник вывернется, как только все отвернутся. Критический провал позволит врагу освободиться немедленно. В случае с магами, любой провал означает, что вы не смогли достаточно надежно заткнуть им рот и завязать глаза, и они могут колдовать!

Кнут и тиски: Монстры часто кое-что знают — например, где находится потайная дверь или как безопасно открыть сундук с ловушкой. Сделайте быстрое состязание Допроса против Воли врага, чтобы получить ответ; считайте, что все штрафы за их свирепость отменяются премиями за Плохие вещи, которые делают жадные манчкины (и Лучше о Них не Знать). Провал на 5 и больше означает, что пленник лжет.

Перчатки по локоть: Сделайте бросок Обыска, чтобы найти вещи, которые пленник пытался скрыть в неожиданных местах своего грязного тела.

Подлатаем

Когда Варвар Эд лежит в луже крови, но срочно необходим для вышибания двери в сокровищницу, лучший способ поднять его на ноги — влить ему целебное зелье в ухо или попросить об исцелении жреца. Однако клерики и друиды не без причины изучают и немагические способы лечения.

Для всех нижеуказанных действий позволена только одна попытка. При провале состояние пострадавшего не изменяется. Критический провал неминуемо приведет к ухудшению состояния.

Противоядия: при игре на природе час времени и успешный бросок Фармакологии (Травы) позволит найти противоядие известному яду — если жертва столько продержится.

Перевязки: В отношении первой помощи считайте подземельное фентези имеющим ТУ3. Восстановление 1к-3 ЕЖ занимает 30 секунд. Это требует успшеного броска Первой помощи (с +1 за набор первой помощи) или Нетрадиционной медицины (+1 за набор врача). См. также Доктора! (с.11).

Кровотечение: Правила по кровотечениям (с. Б420) игнорируются в подземельном фентези, за исключением тех случаев, когда про монстров, яды или оружие сказано, что они вызывают кровотечение. Обычный способ от этого избавиться — достаточно сильное магическое лечение. Можно потратить минуту и сделать бросок перевязки — но со штрафом, равным необходимому лечению (напр., –4, если эффект требует исцеления 4 ЕЖ для остановки кровотечения).

Ужасные черви: в случае с засевшими наконечниками стрел, залезающими под кожу жуками и т. п. проблемами, магия может вылечить раны, но проблему не решит. Это требует броска Хирургии с –5 за отсутствие настоящих инструментов (например, простым ножом). Обычный провал означает 2к вреда, критический- 4к, и от проблемы они не избавляют.

Странные воздействия: Сделайте бросок Диагностики, чтобы определить, что не так с пациентом, которому не помогает лечение, либо чтобы избежать штрафа –5 на сотворение Исцеления болезней. Определить яд, чтобы избежать штрафа –5 на Нейтрализацию яда, можно броском умения Яды. Используйте Тауматологию, чтобы определить нужные заклинания для снятия действующего магического эффекта.

Странное лечение: Заклинания не получают штрафов на исцеление известного воздействия. Если у группы нет нужных заклинаний, может помочь, если потратить день на бросок Нетрадиционной медицины (+1 за набор лекаря). Разумеется, Мастер может, хихикая, назначить штрафы, а за этот день может случиться несколько столкновений с монстрами, чуящими страдания. Не говоря уже о том, что фантастические болезни и яды часто убивают жертву за несколько часов или минут!

Шарик и Кеша[i]: Те же самые правила используются для лечения питомцев группы, но Нетрадиционная медицина и Первая помощь заменяются на Ветеринарию.

Обыск тел

Мертвые враги, как и живые, могут иметь вещи, которые трудно найти на них. Сделайте для поиска бросок Обыска. Если ищут несколько человек, используйте их значения успеха, чтобы определить, кто нашел вещицу получше. Мастер должен открывать игрокам результаты их усилий втайне. Это позволит вору припрятать темную, злую вещь, которую клерик бы уничтожил!

Куски мёртвых монстров

Для настоящих жадюг недостаточно снять кольца с мертвых пальцев — они и сами пальцы заберут. Необходимые процедуры должны быть проведены сразу, пока труп еще свежий. Если группа возвращается в незащищенную комнату, полную мертвечины, считайте, что огромные подземные крысы (жуки, сороконожки и т. д.) труп сожрали — или по крайней мере все ценные его части.

Яды: Сделайте бросок Ядов, чтобы взять яд с обычного ядовитого создания (например, кобры — даже гигантской) или Работа с опасными материалами (Магические) для извлечения любого вещества с загадочными магическими силами. При провале большая часть будет уничтожена. Критический провал привоит к отравлению.

Обычные органы: Сделайте бросок Натуралиста, чтобы вспомнить, какие меха, рога и т. д. полезны для ремесленников или врачей (в подземельном фентези это умение распространяется и на «неестественных» тварей, таких, как гигантские черви). Аналогичные внутренние органы находятся при помощи Физиологии соответствующей специализации. Вырвать клыки, снять шкуру и т. д. можно

броском Выживания, а внутренние органы — Хирургией. Любой провал необратимо портит вещь.

Магические органы: Поиск «органов маны» и знания о том, как правильно их достать — область Тауматологии, а удаление производится Хирургией. Провал любого из умений уничтожает орган.

Добыча

Не все то злато, что блестит, -

Так пословица гласит.

Многих тешит внешний вид

И к погибели стремит.

Гроб златой червей таит.

Вильям Шекспир, Венецианский купец [i]

А теперь — самое главное: трофеи, награбленное, хабар, сокровища… добыча. [?]

Взлом сундуков и сокровищниц

Для открывания запертых емкостей используются правила по Взлому Замков (p. 8) и Пробитию Силой (p. 8) — а для ловушек на них — Разборки с Ловушками (p. 8). Вот несколько примечаний:

- При взломе контейнера Выбиванием дверей сработает любая ловушка на нем!
- При взломе замка с ловушкой используется низшее из умений Взлома или Ловушек. Успешный бросок открывает замок — и оставляет ловушку нетронутой. Провал означает, что замок остается закрытым, а ловушка разряжается.
- Некоторые ловушки невозможно увидеть снаружи закрытого сундука. Грабитель может их нащупать и попытаться не дать им активироваться при открытии. Это работа на ощупь: бросок Ловушек от ЛВ с –5, но с премиями за Высокую ловкость рук.

Опознавание хорошей добычи

Не вся добыча выглядит как таковая. Некоторые вещи имеют скрытые свойства, которые увеличивают их ценность — а или превращают их в мусор. Профессиональные исследователи подземелий нуждаются в умениях, помогающих определиться, что оставить себе, что продать, а что выкинуть. Если не указано иначе, названный бросок определит сокровище, но не его справедливую рыночную цену.

Монеты: Считайте, что любой сколь-либо грамотный приключенец (к которым часто не относятся варвары) может посчитать и оценить монеты: медный фартинг стоит $1; серебрянный пенни — $4; а золотой — $80. Ценность меди $62.50/фунт, серебра — $1000/фунт, золота — $20000/фунт. Чтобы вас не обжулили, возьмите весы и взвесьте все это!

Камни: Каждый знает, что блестящие камни ценны. Отличить полудрагоценные камни от самоцветов можно броском Торгового дела. Каждый опытный торговец в подземельном фентези знаком с драгоценными камнями.

Роскошь: при помощи соответствующей специализации Знатока можно отличить ценный ладан от дешевых духов, редкое тропическое дерево — от обычного, шкуру горностая — от крысиной.

Редкие артефакты: некоторые вещи, особенно предметы искусства, ценятся благодаря своему создателю, владельцам, либо роли в истории. Потенциальный предмет такого рода можно узнать броском Знатока — а броском Подделки — узнать, настоящий ли он! Броском Геральдики по меткам на предмете может быть возможно узнать создателя или прежних владельцев (на усмотрение Мастера).

Превосходное оружие и доспехи: Сделайте бросок соответствующей специализации Оружейника, чтобы распознать оружие или доспехи лучше среднего — включая такие свойства, как «сбалансированное», «гномье» или «метеоритное».

Благословленные предметы: бросок Восприятия с премией, равной уровню Holiness[?] или Дарованной силы позволяет обладателям этих черт обнаружить благословленный (или проклятый) предмет. Подробные свойства клерик может узнать, сделав бросок Религиозный обряд и потратив четыре часа на молитвы. Критический провал активирует любые имеющиеся проклятия.

Волшебные предметы: Наиболее надежный способ — бросок Восприятия+Магичности волшебника при взгляде или касании. Подробности узнаются при помощи Анализа магии. Обладатель полевой алхимической лаборатории может за час при успешном броске Алхимии-2 узнать общие способности предмета (но не конкретные заклинания) — но критический провал разрушает предмет. Если предмет вошел в легенды, Тайные знания (Магические предметы) помогут распознать его известные названия и свойства.

Магические письмена: Читающий книгу должен знать её язык, чтобы понять, о чем она. Пролистывание книги заклинаний откроет, какие заклинания она содержит. Бросьте Тайные знания (магические письмена), чтобы определить другие свойства («Тот, кто прочтет, превратится в утку!»), но при провале проявятся все вредные эффекты. Оба варианта это занимают четыре часа — или полтора при успешном броске Быстрого чтения. Магические свитки видны с помощью Магичности; определить содержащееся на нем заклинание можно броском Тауматологии.

Эликсиры: Они видимы для Магичности. Эффекты эликсира определяются броском Алхимии. Испытатель может это сделать за четыре часа при помощи полевой лаборатории; и в худшем случае при критическом провале зелье будет уничтожено… или всего за 10 секунд, если попробует зелье — но все вредоносные эффекты подействуют на него при любом провале!

Естественные деньги

Даже «пустая» комната — особенно пещера — может содержать добычу. Сделайте бросок Геологоразведка, чтобы определить руду, которую добывали гоблины, странный металл в выделениях червя-скалоеда и т. д. Мастер определяет, сколько там полезного, и сколько времени уйдет на его добычу.

Определение ценности

Приключенцы, желающие узнать справедливую цену предмета, сначала должны определить ее; например, «отличный сбалансированный палаш сокрушения, благословенный Богом-Кальмаром, известен как клинок, которым Хак Рубака[i] сразил великого червя Бларга». Мастер делает скрытый бросок Торгового дела. При успешном броске он открывает округлённую цену, основываясь на том, что известно персонажам. Цена, естественно, будет ложной, если они упустили важные подробности, или бросок провалился!

Как избавиться от трофеев

Когда добычу определили и оценили, наступает время решить, что же с ней делать.

Оставить себе

Что группа оставит, а что продаст — зависит исключительно от переговоров в группе. Возможные вариатны дележки:

- Разделить по вкладу в приключение, старшинству и т. п. Обеспечение исполнения принимает вид «Если обманешь, другие тебя побьют!»
- Отдать вещи тем, кто найдет им наилучшее применение. Это звучит довольно альтруистично, но манчкины часто используют этот способ дележки, поскольку он делает группу сильнее.
- Беспредел! Что взял — то и твое! (Воры любят придерживаться этого правила независимо от действий остальных членов группы.)

При этом умения не влияют на перегововы. ИП могут использовать Заговаривание зубов или торговаться с НИП, но обжулить другого ИП — чистый отыгрыш.

Подлатать: Броня — особый случай, поскольку ее делают под конкретного владельца. Если МР нового владельца другой, доспех никогда не налезет. Если же МР подходит, броню можно подогнать. Сделайте бросок Оружейника (Личная броня) с –1 за каждое необычное свойство (гномья, магическая, шипованная и т. д.) — и с –5, если она отличного качества. При успешном броске броня налезет на нового владельца. Провал — естественно, нет («Извини, Боб, но другие не так уродливы, как ты»), но при дальнейшей обработке может подойти кому-то другому. Критический провал уничтожает броню.

Получить хорошую цену

Настоящие манчины захотят продать хабар, который не могут использовать, чтобы получить денег на снаряжение получше. Снаружи подземелий с огромными и неисследованными глубинами — или тех, где монстры респавнятся, а стены переставляются, пока никто не смотрит — часто есть поселение торговцев. Некоторые могут даже построить магазин внутри, окружённый зонами без маны и патрулируемые вооружёнными оградами-охранниками из Стинкертонского агентства[i]. Если это не так, группе придётся тащить трофеи до самого города; см. Путешествия (стр. 5) и помните, что путешествие куда дольше, когда тащишь 523 фунта медных монет, пожитки 114 мёртвых гоблинов, и золотого таракана размером с голову… отгоняя бандитов, которые хотят всё это украсть.

За монеты всегда дают их полную стоимость. Для всех остальных предметов, начните с меньшего из их реальной стоимостьи и той, во что ее оценивает продавец (см. Определение цены, выше). Как указано в Подземельном фентези: Приключенцы, сумма, которую реально получают приключенцы, зависит от их богатства: Нищие получают 0 % цены («Вон из моего магазина, оборванец!»); Бедные 10 %, Небогатые — 20 %, имеющие Средний уровень богатства — 40 %, Обеспеченные — 60 %; Богатые — 80 %, а Очень богатые — 100 %. Богатые могут отвертеться от налогов, и считается, что они смогут заплатить компенсацию, если предмет окажется краденым, проклятым или взрывающимся (гильдия торговцев собирает с её членов налоги в пользу короля и в качестве страховки). Таким образом, выгоднее будет, если торговаться будет самый богатый персонаж в группе — а если он неглуп, то возьмет процент.

Однако существует несколько способов изменить это правило.

«Специальная цена, только для вас!». Перед каждой серией продаж, сделайте бросок реакции (3к), учитывая премии за Внешность и Харизму героя. При результате 16+ продавец понравился торговцу: считайте Богатство ИП на один уровень выше (складывается с эффектом «торговаться», если используется).

Торговаться: Продавая каждый из предметов, ИП с умением Торговое дело может сделать Быстрое состязание против абстрактного умения 15. При выигрыше его Богатство считается на один уровень выше; при ничьей — не изменяется; а при проигрыше — на уровень ниже. То есть, даже Нищие могут так заключать сделки, а вот Очень богатым беспокоиться не имеет смысла. Продавец может отвергнуть предложение, но другие торговцы не захотят торговаться дальше — никаких повторных попыток, пока группа не принесёт в город новую порцию сокровищ!

Черный рынок: продавец может попытаться толкнуть товар на черном рынке. Используйте правила по торговле, но Торговля заменяется на Знание улиц, и при проигрыше состязания остается возможность продать эту вещь обычным торговцам. Критический провал броска означает, что кто-то донёс на ИП за неуплату налогов или нарушение правил гильдии, и городская стража или люди Короны конфискуют вещь.

Храм: Обладатели Церковного сана могут продать предметы роскоши и редкие артефакты, подходящие для храмов (статуи, благовония и т. д.) и благословенные предметы, как если бы их Богатство было на уровень выше — и броска для этого не надо. Однако они получают за него не наличные деньги, а кредит на покупки в городе.

Металлолом

Жадные персонажи, набивающие карманы всем подряд, могут набрать тонны мусора — ржавые железные прутья, поврежденные двери и т. д. В конце приключения сделайте один бросок Scrounging. При успехе вы находите хлам, который кто-то может и купить. Провал означает, что это настоящий мусор.

В городе сделайте один бросок Свежих Новостей, чтобы узнать, покупает ли кто-нибудь старьё («Архимаг Рекнам Орхен копает себе новый, эээ, погреб и ему может это пригодиться.»). При успешном броске вам предложат $1к*100 за полтонны веса — возьмите деньги или выбросите это на помойку. При провале никого не находится, но каждую неделю житья в городе (за $150 на человека на еду и проживание) один из ИП может сделать бросок Пропаганды; при успехе объявляется аналогичный покупатель, услышавший рекламу.

Продажа истории

В конце приключения герои могут потратить недельку на то, чтобы обессмертить свое последнее приключение. Каждый может сделать один бросок — Картографии для создания карты путешествия, Композитора для написания баллады, Поэзии — для эпоса, либо Письма для создания научного труда о Культе Осьминога, брачным ритуалам охряной слизи и т. д. При успешном броске получается что-то достаточно ценное: создатель получает $100 (разумеется, неделя проживания в таверне стоит $150, что объясняет, почему большинство авторов живут на чердаках). На критическом успехе вы получает $500. Миры подземельного фентези не имеют печатных прессов, авторских прав и т. д.; те, кого не устраивает цена, могут не дать миру свои гениальные творения, но это не поможет.

Последний шанс

Подземельное фентези — о будоражащих звуках обрушивающихся туннелей, о бодрящем запахе удушающего газа и о соленых брызгах крови (ваших друзей). Но иногда просто из-за неудачных

бросков дела становятся по-настоящему плохи. Тогда Мастер может дать им небольшую помощь или подсказку. При броске помощи провал не ухудшает обстановку — если все настолько плохо, что храбрые приключенцы просят о помощи, еще и проклятие от пришедшего Дьявола не принесет удовольствия в игру.

Обращение за советом: Если группа не знает, что им дальше делать, они могут сделать бросок Медитации в поисках озарения (популярно среди мастеров боевых искусств), или Теологии, чтобы понять «Что бы сделал мой бог?» Успешный бросок — Мастер дает небольшую подсказку — не такую ясную, как магическое прорицание, просто зашифрованное указание на правильное направление. Хороший побочный эффект — задумчивые ИП в самом деле покажутся задумчивыми.

Молитва: «В подземельях нет атеистов.» Приключенцы, нуждающиеся в помощи, могут молиться! Сделайте бросок высшего из значений ИН, Медитации или Теологии, с базовым штрафом –10, +1 за каждое пожертвованное свободное очко персонажа, +1 за каждый уровень Святости или Дарованной силы и –2 для волшебников, имеющих Социальную дискриминацию (отлучённый). Успех означает удачную случайность; например, его рюкзак цепляется лямкой, останавливая падение. Критический успех — чудо; например, бог переносит его в безопасное место. (Игроки, знакомые с компьютеризированными приключениями @ найдут это успокаивающим. [?])

Алтари и святилища: В подземельях часто располагаются алтари — только не дружественных богов. Обладатели Церковного сана могут потратить час на Религиозный обряд для освящения такого места (если, конечно, оно не проклято). Успешный бросок делает его святым; только критический провал приводит к божественной каре. Ну а имея в распоряжении правильный алтарь, жрец может провести литургию для группы. Сделайте бросок Религиозного обряда с –10, плюс уровень Дарованной силы или Святости, плюс сумма всех пожертвованных свободных очков персонажа. Критический и обычный успехи работают как выше, но для всей группы.

Pass the Plate: Когда бог отвечает на молитвы приключенцев, всем получившим от этого пользу рекомендуется пожертвовать не менее $1000 на храм при первой же возможности. Иначе в следующий раз они могут не дождаться помощи.

Глава вторая Ведение подземелий

Если вы не Мастер, не читайте дальше.

- Начальство

Многое из того, что должен знать Мастер, описано в первой главе (сс. 3-15). Имея правила по выбиванию дверей, подкрадыванию, сбору добычи и т.д., ему остается лишь выбрать испытания для героев – просто определить, насколько сложно будет взломать замок, как много ЕЖ у дверей, какие монстры где живут и как много золота в сокровищнице! Ниже приведены несколько советов на этот случай, со ссылками на уже описанные правила, где нужно.

Дизайн подземелий

Подземелья не обязаны быть логичными, но требуют некоторой предусмотрительности; Мастер не должен доделывать детали, когда игроки наступают ему на пятки. Подземельное фентези целиком и полностью повествует о том, что делают герои – и по этой причине в книге описано множество способов для использования умений ИП! Перед каждым приключением в подземельях Мастер должен обратить внимание на следующие элементы – и тогда, когда игроки станут что-то делать, у него будет готовый ответ.

Тип

Что это за подземелье? Ответ на этот вопрос сильно поможет в составлении карты и “импровизации” ответов на вопросы игроков. Некоторые возможные варианты:

Пещера: темная и сырая, с глубокими ущельями, водоемами и другими естественными опасностями. У пещер нет «комнат» и «этажей» как таковых, но эрозия может создать аналогичный эффект. Она может быть населена пещерными жителями (медведями, гигантскими летучими мышами и т.д.) или разумными монстрами, выбравшими ее в качестве логова и установившими там двери, ловушки и т.д. Просторные пещеры облегчают обнаружение игроков монстрами; более тесные могут вызвать проблемы с передвижением у закованных в тяжелую броню героев.

Подвал: может быть освещен, чаще всего плохо (-3 на Зрение) и даже использоваться; в последнем случае владельцы враждебны или редко встречаются (может, их съели монстры). Длинные подвалы имеют множество небольших комнат, разделенных толстыми стенами, удерживающими постройку, и множество дверей и ловушек – но есть комнаты, которые легко сделать безопасными для отдыха. Монстры здесь чаще всего люди или их животные – или те, кто сделал подкоп.

Лабиринт: специальное подземелье, созданное для испытаний. Некоторые предназначены для того, чтобы удержать что-то внутри – обычно жуткого монстра. Другие созданы для того, чтобы заставить исследователей выложиться до предела, но наградить тех, кто добрался до другого конца или какой-то области внутри. Проходы лабиринтов ветвятся и изгибаются, в них без конца встречаются препятствия, ловушки и монстры; часто от приключенцев требуется применение всех их навыков, чтобы просто выжить.

Шахта: темная, если не используется (используемые области освещены до -3 на Зрение). «Ловушки» представлены шахтными опасностями – обвалами, взрывным или удушливым газами и т.д. Шахты могут простираться на много миль и иметь несколько уровней, но почти целиком состоят из тесных туннелей. Монстры – рудокопы (злые гномы, кобольды и т.д.) или то, что их ест (гигантские черви,

балроги и т.д.). В качестве сокровищ выступают руды и необработанные камни.

Темница: Тюрьмы похожи на подвалы, но имеют несколько отличий. Там есть охрана, пыточные, куча запертых дверей и Ловушки, имеющие возможность обойти их (для стражи). Там также могут быть повара, кухни и даже мастерские для рабов. Монстрами могут оказаться как стражники, так и заключенные! Важная подкатегория – зверинец: тюрьма для животных! В частности, волшебники постоянно ловят каких-нибудь необычных тварей…

Канализация: располагаются под городами. Входы в них можно найти по всему городу, но до интересных мест надо долго добираться. В катакомбах мокро, воняет и плохо с чистотой; героям придется сделать много бросков ЗД! В большинстве из них есть и специально установленные ловушки (убийцами и ворами), и изъяны конструкции (например, обвалы). Население – слизь, гигантские крысы и нежить-утопленники. Некоторые катакомбы тускло освещаются слизью (-8 к Зрению).

Гробницы: Гробницы обычно заперты, сухие и не освещаются. Многие из них построены в виде лабиринта и снаряжены хитрыми ловушками для грабителей могил. Очевидные виды монстров – нежить и твари, питающиеся трупами. Поскольку погребение – религиозный обряд, гробницы часто освящены и снабжены местами для молитв. Поэтому вероятны вариации уровня святости, проклятия и странные алтари. Мертвых часто хоронят с их богатствами, что придаёт желания справиться с опасностями.

Нора: нора похожа на рудник, но выкопана роющимися животными (гигантскими муравьями, червями, кроликами-убийцами и т.д.), которые там и живут, а не шахтерами. Большинство этих созданий могут видеть в темноте, поэтому освещения там обычно нет. Размер и форма зависит от того, кто ее вырыл; например, червь толщиной в 7 футов оставит за собой 7-футовый туннель. Стены могут быть покрыты навозом, соломой, странной слизью или костями жертв. Ловчие ямыtrapdoors - не уверен, почему trapdoors переведены как "ловчие ямы" и почему они могут быть в норе.[?] и паутина вероятны.

В подземелье может оказаться несколько областей разного вида. Рекомендуется дать группе подсказку, прежде когда она переходит в другой сектор, чтобы игроки смогли подготовиться. Это может зависеть от броска умения – Тайных знаний для забытого лабиринта, Геологоразведки – для шахт, Выживания в городе для канализации, Теологии – для чтения символики на гробницах, Натуралиста – для нор, и даже Знания улиц – для тюрем. Все эти броски делаются от Восп.

Сказания в тавернах и пыльные книги

После создания подземелья Мастер должен решить, как герои могут узнать о нем – по слухам или после исследований (см. Поиск заданий, с.4). Это последний шаг, поскольку наличие всех фактов облегчает создание лакомого кусочка, который и приносит отдачу от умений ИП, почти не используемых вне города.

Слухи

Придумайте несколько общих слухов о подземелье, которые вы дадите приключенцам, выполнившим броски Вечеринок или Текущих дел: тип (пещера, рудник и т .д.), опасности, очевидные для посторонних («на склоне вулкана, покрытого расщелинами и лавой»), простейшее описание монстров поблизости («А! Синие гоблины, это точно, провалиться мне на этом месте!»), легендарную добычу («Каждый знает, что именно там лежит Святой Меч.») и т.д. Критический успех открывает некоторые подробности; см. ниже.

Также подготовьте пару-тройку ложных слухов для тех героев, которые критически провалят бросок! Они не должны противоречить истинным слухам. Например, если при успехе персонаж слышит

«Катакомбы Мерзости? недалеко от океана», при критическом провале он узнает «Они полны кракенов!», когда на самом деле это закрытая гробница, забитая нежитью.

Подробности

Запишите несколько подробных фрагментов информации для героев, преуспевших в Исследовании: конкретные жители («В Лабиринте Боли, как говорят, живет лич Руинас, необыкновенно могущественный некромант.»), структура («Эта постройка – работа Адских Гномов, мастеров хитрых замков и Темных Рун.»), однозначные опасности («Она не зря называется Пещерой Проклятий – возьмите с собой экзорциста.»), или подсказки о сокровищах серьёзнее жадных размышлений («И верно, Святой Клинок покоится там. Но Зло поместило его на Алтарь Рока, будучи не в состоянии разрушить его. Только сильный волей сможет взять его.»). Критический успех даст особенно ценную подсказку – слабое место одного из страшнейших монстров, пароль, часть карты и т.д.

Не забудьте и о неверных подробностях для исследователей, критически проваливших бросок. Опять же, они не должны противоречить другой информации. Если святая вода лечит лича Руинаса, он не будет опровергать слухи, что она обжигает его...

Карты

Следующий шаг – достать миллиметровой бумаги и рисовать комнаты и проходы подземелья. Пещеры обычно имеют неровные области, связанные узкими проходами. Рукотворные шахты и катакомбы обычно упорядочены; в большинстве случаев состоят из коридоров, а не из комнат. Норы могут иметь любую форму, в зависимости от хозяина. Подвалы, тюрьмы и гробницы имеют множество комнат и относительно предсказуемую структуру. Лабиринты слишком различаются, о них сложно сказать что-либо помимо «запутанные».

Не особо заморачивайтесь по поводу картографии и архитектуры?, но не забудьте о следующем:

Масштаб: укажите, сколько футов или ярдов в каждой клетке или хексе вашей карты.

Стены. Нарисуйте достаточно толстые стены и укажите их ЕЖ и СП – на случай, если игрокам захочется сократить дорогу! Большинство стен подземелий – каменные, имеющие разрушающееся СП (с. Б46). 6-дюймовая стена очень тонкая, и имеет СП 78, ЕЖ 75; стена толщиной 1 фут – СП 156, ЕЖ 94; стена 2’ имеет СП 312, ЕЖ 118; и стена 3’ СП 468, ЕЖ 135.

Вверх и вниз: В многоуровневом подземелье вам потребуется одна карта на уровень или этаж. Не забудьте обозначить лестницы, шахты, лифты и т.д. Связка их между уровнями (скажем, символами или цветом) поможет вам сразу определить, где оказались герои.

Метки зон: Пронумеруйте каждую из областей, которые могут содержать интересные особенности или встречи, чтобы иметь возможность создать ссылку в примечаниях. Каждый набор “общих” областей (камеры, туннели и т.д.) может иметь один номер и описание на всех. Лучше всего нумеровать в том порядке, в каком вы предполагаете провести игроков по данной зоне, так вы сможете искать заметки, не листая страницы постоянно.

Условные обозначения: Вам нужны символы, представляющие обычные и секретные двери, лестницы и т.д. Будет легче отвечать на вопросы игроков, если вы вынесете эти обозначения отдельно и будете использовать одни и те же во всех своих подземельях.

Правила, описывающие карты, создаваемые приключенцами, приведены в разделах Создание карт (с.6) и Продажа истории (с.15).

Сведения по зонам

Посмотрев на карту, запишите метки областей по порядку и укажите все, представляющее интерес в каждой из этих зон. Эти примечания не будут многословны, но обязаны быть исчерпывающими. Подземелье из четырех комнат может доставить несколько часов приятной игры, если там много чего можно найти, а 1337 комнат с одинаковыми дверями, без мебели и с орком и минимумом добычи в каждой из них – верный рецепт для скуки. «Интересное» - понятие субъективное, но существуют несколько классических пунктов.

Двери и замки

Проходы в подземельях часто снабжены дверями, воротами, решетками и другими преградами.

Замки: Такие проходы могут быть закрыты; см. Взлом замков (с.8). Стандартные штрафы ко взлому варьируются от +5 до -5. Особенно сложные замки могут давать штраф вплоть до -10! Заклинание Волшебный замок не может быть взломано – нужны Контрзаклинание или Повелитель замков.

Двери: Если Взлом провален, в группе нет вора, либо героям просто нравится ломать все на своем пути, выход – Выбивание дверей; см. Пробивание (с.8). Пересилить можно любой замок и засов. Типичные параметры:

Структура	**Замок/петли**		**Засов**	
	СП	ЕЖ	СП	ЕЖ
Слабая	3	6	1	14
Средняя	6	12	2	18
Прочная	9	18	4	23
Сверхпрочная	12	23	8	30
Сейф[i]	24	46	16	37

Разбить можно и саму дверь. Деревянная имеет разрушающееся СП (см. Б46), а обитая железом и железная – нет. Используйте следующие значения:

Прочность	**Дерево**		**Обитое железом**		**Железо**	
	СП	ЕЖ	СП	ЕЖ	СП	ЕЖ
Слабая	1	23	5	27	12	36
Средняя	2	29	10	34	25	46
Прочная	3	33	15	39	50	58
Сверхпрочная	6	42	30	49	75	66
Сейф	12	54	60	62	150	84

Металлы: ворота, решетки и т.д. могут быть выбиты или погнуты. Нижеприведенные параметры – на каждый прут; победа над одним прутом позволяет пролезть Худому персонажу; над двумя – большинству приключенцев, а для Полных, Толстых и страдающих Гигантизмом нужно три. Вес дан для незапертых подъемных решеток; СЛ – минимальная эффективная СЛ без сверх-усилий.

Прочность	**СП**	**ЕЖ**	**Вес**	**СЛ**
Слабая	6	12	200 ф	12

Средняя	9	18	500 ф	18
Прочная	12	23	1000 ф	25
Сверхпрочная	18	35	2,000 ф.	36
Убежище	24	46	3,000 ф.	44

Население

Многие зоны обязаны иметь монстров! Полные их параметры запишите на отдельный листок, с которым вы будете сверяться каждый раз при использовании этих монстров. Все, что вам нужно записать в подсказках зоны – тип и количество врагов, все отклонения их от стандартного образца и снаряжения, и возможно, несколько важных бросков (особенно Слуха и Зрения для стражников; см. Разведка, с.7). Советы по характеристикам монстров вы найдете в разделе Опасные встречи (с. 20).

Опасные сюрпризы

Ловушки и опасности (с.8) описывают множество неприятных уловок, которые могут таиться в подземелье. Несколько хитрых опасностей – скрытых на входе, в комнатах и/или обстановке – одна из тех частей, что делают исследование подземелий интересным! Однако следует преодолеть искушение натыкать их повсюду. Это только сделает игроков параноиками и превратит игру в напряжённую, но скучную миссию по обезвреживанию минных полей. Некоторые особенности:

Ловушки: уникальные ловушки описываются в примечаниях к зонам, в которых расположены. Многие ловушки «стандартны» и встречаются неоднократно. Их параметры лучше хранить на отдельном листке, как для монстров. Тогда в сведениях о зоне нужно будет указать место расположения ловушки и все отличия от стандартной версии.

Проклятия: Постарайтесь сделать их уникальными. Проклятия, достаточно часто встречающиеся, чтобы получить «общие» характеристики, кажутся глупыми, а не странными и пугающими! В описании проклятий необходимо указать бросок сопротивления (если есть) и эффекты: вред (тип и количество) или снижение ЕУ или ЕЖ, обходящие СП; воздействие (такое, как штраф к атрибутам или временные недостатки); или эффекты, схожие с заклинаниями (любое вредоносное заклинание из GURPS Magic может послужить исходным). Если проклятие – результат воздействия злого духа, укажите его эффективную Волю для последующего экзорцизма.

Темные руны: От проклятий они отличаются в основном тем, что они необычны, но не редки, и чаще всего вызывают мгновенный эффект, схожий с заклинаниями мага – обычно Пылающее касание, Касание смерти, Обезвоживание, Обморожение, Ледяное касание, или Шоковое касание. Укажите заклинание, эффективный уровень, броски сопротивления и наносимый вред.

Химия[?]: Химикаты требует указания эффектов и броска сопротивления, как и проклятие. Сопротивление обычно против ЗД, как правило, со штрафом; эффекты чаще всего повторяют кислоту, яды или эликсиры. Укажите, должен ли химикат коснуться кожи или может просочиться сквозь броню (как Слизь Рока[?]; см. Подземельное фентези: Приключенцы). Некоторые из веществ могут разрушать экипировку! В этом случае делается бросок ЗД для снаряжения – может быть, со штрафом. Хрупкие инструменты (отмычки и т.п.) и вещи с движущимися частями имеют ЗД 10, а доспехи, оружие и тяжелые инструменты (например, шесты) – ЗД 12. Отличное боевая экипировка и хорошие инструменты получают +1, превосходное оружие и отличные инструменты +2, орихалковые - +2, серебряные или из драконьей кожи обычно +1, а метеоритное железо неуязвимо для магической слизи. Провал чаще всего означает, что предмет разрушен.

Хитрости: Должны быть примечательными даже больше, чем проклятья. Хитрость хитростью делает неожиданность! Для таких вещей, как порталы и перемещающиеся проходы, укажите все возможные выходы и входы – точно так же, как и для лестниц между уровнями.

Удобный формат для записи не только ловушек, но и проклятий, темных рун, химикатов и прочих уловок приведен в разделе Дьявольские ловушки (с.19).

Препятствия

Некоторые из областей должны иметь очевидные затруднения, требующие использования правил Подземельный паркур[?] (с.7) и/или преодоление опасностей (с.8). К ним относятся интересные места, которых трудно достать и опасности, которые можно обойти, но не разрядить, сломать или выстоять; например, ямы с кислотой. Укажите все, что нужно:

- Высота: до нижележащей области, расстояние от пола до вершины гигантского алтаря или небольшого окна посреди стены, глубину ямы и т.д.

Повреждения от падения

Высота	Вред	Высота	Вред	Высота	Вред
1 ярд	1к	15 ярдов	3к+2	45 ярдов	6к
2 ярда	1к+1	20 ярдов	4к	50 ярдов	6к+2
3 ярда	1к+2	25 ярдов	4к+2	60 ярдов	7к
4 ярда	2к-1	30 ярдов	5к	70 ярдов	7к+2
5 ярдов	2к	35 ярдов	5к+2	80 ярдов	8к+1
10 ярдов	3к	40 ярдов	6к-1	100 ярдов	9к+1

• Ширину горизонтальных препятствий: ущелья, заледеневшего пола, ямы с лавой, реки и т.д.

• Штрафы к броскам для преодоления этих препятствий; см. «… с шипами» (с.7).

Не забудьте описать последствия для тех, кто провалил! Несколько примеров:

Падение: те, кто не смог перейти через ущелье, яму, узкие бревна, крутые склоны и т.д., падают на землю. Не напрягайтесь с вычислениями на с. Б431. Используйте вышеприведенную таблицу.

Ямы Смерти: Если на дне ямы есть шипы, вред от падения становится проникающим. Упавший в ямы с жидкостью не получает вреда от падения – но кислота наносит разъедающий вред по 1к-1 в секунду, а лава – 8к+2 обжигающего в секунду (и скорее всего, прикончит персонажа, поэтому не используйте часто).

Вода: При провале персонаж начинает тонуть (см. Плавание, с. Б354).

Особенности

В подземелье могут найтись любые виды странных и необычных вещей – большинство из них плохие, некоторые – хорошие, и все это – целиком на усмотрение Мастера. Одни из самых распространенных:

Алтари: Могут быть прокляты (см. Проклятья 101, с.9) или освящены (см. Последний рывок, с.15), или поднимать эффективный уровень святости для злых клериков в данной зоне.

Волшебные источники: Влияют на тех, кто выпьет из них, искупается или что-то туда опустит, вызывая разъедающий (1к-1 разъедающего при погружении, 3к – при питье), отравляющий (укажите количество вреда и штрафы к броскам сопротивления) эффекты, эффект какого-либо эликсира и т.д. Некоторые могут иметь целую таблицу случайных эффектов – или даже отдельные таблицы для погружения, омовения и питья!

Мана: области с уровнем маны, отличным от нормального (см. Мана, с. Б235), могут оказаться неплохим испытанием. Однако не следует делать все подземелье зоной без маны просто для смеха – это скучно для волшебников и бардов, и нечестно по отношению к ИП с магическими Личными вещами.

Естественные объекты: рудные жилы (укажите ценность в $ и фунтах), странные грибы (светятся, отравляют или лечат тех, кто их съест) и т.д.

Святость: Области могут иметь и разный уровень святости. На клериков это действует аналогично уровням маны на волшебников. Не используйте слишком часто – в большинстве групп клерики – единственные лекари!

Статуи: Могут разговаривать, загадывая загадки игрокам. Верный ответ может открыть дверь или даже даровать исполнение желания. Или же статуи могут казаться совершенно обычными, но при этом быть НИП, которых группа может освободить заклинанием Камень в плоть (не забудьте дать подсказку). Ходячие, агрессивные статуи используйте как монстров!

Скрытые и потайные двери

Скрытые и потайные двери обязательно должны быть в подземельном фентези! Как и с ловушками, не тыкайте их повсюду. Простукивание каждой 10-футовой секции стены интересно было в видеоиграх 90-х годов, но никак не за игровым столом.

Как было сказано в разделе Скрытые двери? (с.6), секретная дверь требует броска для обнаружения и еще одного – для активации, а скрытая – только обнаружения, но ищущий должен заглянуть в верное место, чтобы иметь шансы на успех. Каждой такой двери нужно назначить штраф на все используемые броски (обычно от -1 до -10). Каждая скрытая дверь также нуждается в укрытии – укажите и его в справке по зоне. Правильно расположенные ложные следы (там большой шкаф, тут зал с гобеленами) – прекрасное дополнение к любой области.

Добыча

В зоне или у ее населения часто водится хабар – см. Сокровища (с.28).

Дьявольские ловушки

Ловушки дают Мастеру возможность проявить свою дьявольскую изобретательность. Для каждой ловушки кратко опишите, что она из себя представляет, как активируется и укажите следующие пункты:

Обнаружение: Умение, необходимое для обнаружения ловушки – обычно Ловушки, но может быть и Алхимия или Яды для жидкостей или Тауматология для Темных рун – с указанием всех модификаторов сложности. Такие броски всегда основаны на Восп. Не каждую ловушку вообще можно обнаружить! Только магия поможет найти ловушку, полностью скрытую в сундуке или за дверью.

Обезвреживание: умение, необходимое, чтобы сделать ловушку безопасной. Чаще всего это Ловушки, основанное на ЛВ, но химикат может требовать Алхимии, Работы с опасными материалами, или Ядов. Некоторые ловушки позволяют использование других умений – например, Оружейник (дистанционное оружие) подойдет для разоружения арбалета, до которого можно достать. Этот бросок тоже может иметь модификатор. Особо укажите, если провал активирует ловушку! Некоторые ловушки нельзя разрядить – скажем, яму с иллюзией пола над ней. В этом случае единственный выход - заметить её и обойти.

Избегание: Как избежать ловушки, которую нашли, но не разрядили. Часто это даже не требует броска; достаточно не наступать на большую красную плитку. Если бросок нужен, он обычно делается от ЛВ – или Акробатики или Прыжков, что выше. Как всегда, может иметься модификатор. Провал по определению активирует ловушку!

Уклонение: Последний шанс избежать эффекта ловушки, если она была активирована. В большинстве случаев это бросок Уклонения, возможно с условиями («Бросок Слух-2 позволит жертве услышать щелчок позади; она может сделать бросок Уклонения с -2, чтобы присесть.»). Для ядовитого газа или ослепляющего порошка это может быть бросок ЗД, чтобы вовремя успеть закрыть глаза или задержать дыхание. Некоторые необнаружимые ловушки могут быть остановлены, если кто-то аккуратно тянется в опасную область, ощупывает и перехватывает ловушку: бросок Ловушки от ЛВ, с -5, плюс премия за Высокую ловкость рук.

Эффекты: Последствия активации! Ловушка может поражать жертву заряженным в нее оружием, дальнобойным или рукопашным (определите вред этого оружия, как если бы им взмахнул кто-то с внушительной СЛ), уронить на нее что-то тяжелое (возможен любой вред, но мгновенная смерть – скучно), ограничить движение (укажите эффективную СЛ) или заполнить область газом (бросок ЗД со штрафом, вызывает сон, ранение и т.д.) помимо всего прочего. Для магических ловушек, вроде Тёмных Рун, нужно указать заклинание, его эффективный уровень и все необходимые параметры (вред, бросок сопротивления и т.д.).

Заряды: Сколько раз ловушка может быть активирована. Большинство из них одноразовые; немногие могут срабатывать несколько раз. Волшебные ловушки часто имеют неограниченное количество разрядов. Для тех ловушек, которые зарядов не имеют (ямы, например), значится «постоянно».

Перезарядка: Если ловушку можно разрядить, определите также, можно ли будет ее снарядить заново повторным броском разрядки.

Кража: Определяет, когда бросок Ловушек от ИН – возможно, с модификатором – позволит вору забрать ее с собой! Если это возможно, укажите, что вор получает («Арбалет СЛ 15») и сколько это весит.

Эта информация облегчит использование правил по Разборкам с ловушками (с. 8) и Опасные штуки (р. 9).

Примеры ловушек

Скрытый арбалет: Арбалет, спрятанный за крохотным отверстием в стене, активируемый плитой на полу.

Обнаружение: Ловушки от ЛВ, с -9.

Разоружение: Ловушки от ЛВ. Провал активирует ловушку! Избегание: автоматически (не наступайте на плитку). Уклонение: Бросок Слуха-2 позволяет Уклонение с -2. Эффект: 1к+5 проникающего вреда.

Заряды: 1.

Перезарядка, кража: Нет – арбалет внутри стены.

Ледяные руны: 30-футовая площадь покрыта темными рунами, поражающими магией всех проходящих.

Обнаружение: Тауматология от Восп, либо Восп+Магичность для магов.

Разоружение: Нет.

Избегание: ЛВ-5, чтобы не наступить на руны.

Монстры и знания игроков[?]

Честнее всего будет разрешить приключенцам, узнавшим сильные и слабые стороны монстров при помощи заклинаний и умений, либо получая увечья, использовать эти знания; см. Опознание (с.9) и Использование слабостей (с.10). Но Мастер не обязан поощрять знания игроков, полученные из руководств! Проверенный временем ответ этой манчкинской тактике – перемешать свойства: вампиры не любят рябину или полынь, а не чеснок, или упокаиваются, если в могилу воткнуть меч, а не вонзить в сердце кол; «огненный дракон» выдыхает молнию (или орду огненных муравьев!) вместо пламени; и т.д.

Уклонение: Нет.

Эффект: Сопротивление по ЗД против Обморожения-15, либо 3к вреда.[?]

Заряды: неограниченно.

Кража: Нет.

Яма, прикрытая иллюзией: 30-футовая яма с шипами под 10*10-футовым квадратом иллюзорного пола.

Обнаружение: Ловушки от Восп (либо подходящее заклинание).

Разоружение: Нет.

Избегание: ЛВ или Прыжки – или автоматически при использовании лестницы, доски и т.д.

Уклонение: Нет.

Эффекты: 3к проникающего вреда. Заряды: постоянная. Кража: нет.

Опасные встречи

Убивать монстров необходимо, чтобы забрать их вещи.

Поскольку это основная часть в подземельном фентези, Мастеру важно приложить усилия для определения, где и когда встречаются монстры, на что они способны, и сколько из них попытаются сожрать героев одновременно.

Типы встреч

Встречи подземельного фентези можно примерно разделить на два вида:

Бродячие монстры

«Бродячие монстры» - враждебные существа, слоняющиеся по округе в поисках проблем. Они могут патрулировать участок леса или подземелье. Они даже могут выходить из Ада без всякой видимой причины!

Это обрабатывается путем назначения каждой области шанса встречи. Результат 6 и меньше на 3к подходит «безопасным» дорогам, а 9 и меньше – большинству диких областей и подземелий. Шансы 12-15 и меньше оставьте для Ада, ульев гигантских ос и других наводненных монстрами локаций.

Добавьте к броску +3, если персонажи делают что-то глупое, что явно привлекает внимание (волокут баллисту по подземелью, к примеру). И наоборот, намеренные попытки скрыть присутствие (например, все делают броски Скрытности и используют Инфразрение вместо света) могут дать до -3. Мастер может назначать и другие ситуационные модификаторы.

Требуется также установить частоту бросков. Броски каждый час хороши для передвижения в помещениях, поиска секретных дверей и т.д., а каждый день – для путешествий. Также делается по одному броску каждую ночь – когда группа ночует, каждый раз, когда группа останавливается, чтобы провести Экзорцизм и другую длительную задачу, и при каждой попытке выбить дверь.

Мастер определяет, что появляется (и как быстро), когда бросок указывает на встречу. В некоторых областях может встретиться монстр только одного вида; в других – десятки. Мастера старой школы (Old-school GMs) могут создать таблицы случайных встреч для каждой области и позволить им определять неудачи группы!

Определенные встречи

«Предопределенные встречи» (set encounters) – встречи с монстрами, которых Мастер специально поселил в конкретной области. Здесь все равно могут использоваться кубики! Описание зоны, сообщающее что-то вроде «присутствие 2к орков при результате 9 и меньше», либо «прикосновение к алтарю вызывает демона на броске 12 и меньше» может добавить подземелью больше реиграбельности[?].

Создание монстров

Почти любое существо из любой книги по GURPS может сойти за обитателя подземелий. Если оно не было создано для фентези, измените особые эффекты. Например, пришелец, мелькающий в космосе и поражающий жертву психическим пирокинезом, станет демоном, летающим по воздуху и швыряющим волшебные огненные шары. Просто!

Как и с ловушками, создавать монстров весело. Для каждого самодельного монстра Мастер должен определить данные не только для боевых действий, но и для всех других ситуаций, обсуждаемых в разделе Монстры (с.9). Но не имеет смысла создавать каждого монстра на очки персонажа. Следующих параметров более чем достаточно:

```
СЛ:      ЕЖ:      Скорость:
ЛВ:      Воля:    Движение:
ИН:      Восп:
ЗД:      ЕУ:      МР:

Уклонение:       Парирование:     СП:
```

Атака (умение или Сопротивление): Например, «Укус (14): 1к+2 режущего» или «Взгляд смерти (15 против ЗД): Сердечный приступ (с.Б429).» *Укусы* наносят Прм-1, а *Естественное оружие* (рога, жало

скорпиона и т.д.) – прм с +1/кубик; и тот и другой вред может быть режущим, проникающим или тупым. *Конечности* наносят прм-1 (задние – прм); они могут наносить тупой (+1/кубик за Тупые когти), или режущие или проникающие повреждения (+1/кубик с Длинными когтями). Естественные атаки часто усиливаются при наличии Ударной силы; режущие и проникающие могут нести *яд* (укажите бросок сопротивления и вред). Эффекты и сопротивление для *сверхъестественных* атак произвольны. Выделите каждой из атак отдельную строку.

Черты: Преимущества или недостатки, важные в подземельном фентези, такие, как Обостренные чувства (для обнаружения крадущихся героев), Атака сдавлением, Упертый (для монстров, на которых невозможно повлиять), Устойчивость к магии, Регенерация,и Невозмутимый (для бесстрашных существ). Не повторяйте СП, Природные атаки и т.д., описанные выше.

Умения: нужные умения, *особенно* Драка (на ЛВ+2 и выше, что дает +1 вреда за кубик естественным атакам) и Скрытность.

Класс: *Животное* (Гигантское, если очень большое, либо Лютое – мутировавшее; подвержено действию Обращения с животными и заклинаний школы Животных), Устройство[?](неподкупный магический слуга), Демон (враждебное существо из других измерений, уязвимое к заклинанию Изгнать), Древний (враждебное существо из других измерений, неподверженное заклинанию Изгнать), Элементаль (подвержен заклинаниям Изгнать и Контроль элементаля), Фейри (свободное магическое существо), Гибрид (как и животное, но имеет черты двух и более существ и требует особых заклинаний школы Животных), Обычное (живое существо, не являющееся Животным, Растением и Слизью, имеющее жизненно важные ограны – как гоблины и обычные твари с пастью и щупальцами), Растение (подвержено заклинаниям школы Растений), Слизь (Рассеянная, ИН 0 слизь неуязвимая для большинства заклинаний Животных и Растений), или Нежить (может быть изгнано Истинной верой). Это важно для преимущества Высокая цель и при выборе умений для распознания врагов (см. Опознание, с.9).

Примечания: Пойдёт ли существо на переговоры, притвориться ли что пойдёт (см. Переговоры, с.10), является ли истинно злым (важно для клириков и святых воинов), полезные части тела (Куски мёртвых монстров, с. 13), и т.д.

Примеры монстров

Эти монстры пригодятся Мастерам, у которых нет времени или в качестве примера для вдохновения на создание собственных существ.

Кислотный паук

Этот громадный паук имеет относительно маленькое тело – «всего» 7 футов в диаметре – на длинных волосатых ногах, поднимающих его до 7 футов над землей. Он может без проблем пройти над любым человеком, кроме самых высоких. Это паук-охотник, он поджидает жертву в темных щелях, и внезапно выпрыгивает со спины, кусая клыками, способными пробить латы, и впрыскивает быстродействующий разъедающий яд, частично переваривающий жертву.

```
СЛ: 26  ЕЖ:   26        Скорость: 7.00
ЛВ: 15  Воля: 12        Движение: 9
ИН: 5   Восп: 12
ЗД: 13  ЕУ:   13        МР: +2

Уклонение: 11   Парирование: Нет        СП: 4
```

Кислотный укус (15): 2к+1 проникающего + переносимые[?] 1к-3 разъедающего вреда (10 односекундных циклов).

Черты: Круговой обзор; Боевые рефлексы; Дополнительные ноги (восемь ног; Длинные; может пройти над героями МР 0 и меньше, не проскальзывая); Горизонтальный; Инфразрение; Нет тонких манипуляторов; Супер-прыжки 1 (10-ярдовый прыжок); Дикое животное.

Умения: Прыжки-16; Скрытность-15.

Класс: Жуткое животное

Примечания: Кислотные железы содержат кислоты достаточно на 3к кислотных гранат (по $10 каждая). Известны экземпляры с более высокой СЛ и ЕЖ; Движение, расстояние прыжка и сила кислоты не изменяются.

ас-Шарак

ас-Шарак – колдуны-стихийщики, продавшие свои души ради силы… превращённые в монстров Ада и возвращённые в мир живых, чтобы покарать таких же самонадеянных смертных. Имеют внешность громадных кошек (но прямоходящие, как люди), и часть магических сил, которых они так жаждали, будучи смертными, но их разум поражен безумием – эти демоны охраняют кладовые Тайных знаний, поджидая охочих до силы волшебников. Они верят, что уничтожение достаточного количества смертных однажды снимет с них проклятие.

```
СЛ: 18  ЕЖ:   18        Скорость: 6.50
ЛВ: 14  Воля: 14        Движение: 6
ИН: 10  Восп: 14
ЗД: 12  ЕУ:   12        МР: 0

Уклонение: 10   Парирование: 12 СП: 2
```

Укус или передние когти (16): 1к+2 режущего вреда.

Дыхание (16): может выдыхать конус шириной 5 ярдов и длиной 20 ярдов один раз в день. Эффект зависит от подвида:

• Agni (огненный)Имена подвидов, насколько я понимаю, на санскрите. Если кто-то что-то понимает в санскрите, запишите их русскими буквами, пожалуйста.[?] ас-Шарак: Огненное дыхание (5к+1 обжигающего).

• Akasha (Духовный) ас-Шарак: Лишение жизни (2к изнуряющего). Удушающий вред; СП не влияет на эту атаку, а преимущество Не дышит полностью защищает.

• Jala (водный) ас-Шарак: Ледяные брызги океана (3к-1 тупого, нет тупой травмы и отбрасывания). Бросок против ЗД с -1 за каждые 2 очка прошедшего вреда, или заморозка (парализация) на (20-ЗД) минут, минимум – 1 минута.

• Prithvi (земляной) ас-Шарак: Пески пустыни (3к+1 тупого). Бросок против ЗД с -1 за 2 очка прошедшего вреда, или ослепление на (20-ЗД) минут, минимум на 1 минуту.

• Vayu (ветряной) ас-Шарак: Разрывающая буря (5к+1 тупого).

Задние когти (14): 1к+3 режущего.

Оружие (16): Шамшир (3к+1 режущего или 1к+3 проникающего).

Черты: Боевые рефлексы; Обнаружение (Сверхъестественное); Не дышит; Не ест/Не пьет; Не спит; Высокая цель (Уничтожать вторгшихся в охраняемую область); Иммунитет к метаболическим угрозам; Упертый; Устойчивость к повреждениям (Нет крови, Нет жизненных органов); Адаптация к темноте 5; Сверхъестественная живучесть (Может быть убит только сверхъестественным типом вреда).

Умения: Драка-16; Палаш-16; Природная атака (Дыхание)-16; Скрытность-14.

Класс: Демон.

Примечания: Некоторые носят броню; если так, добавьте СП брони к естественному СП 2. Считайте шамшир обычной кавалерийской Саблей (с.Б271). Есть слухи про волшебников ас-Шарак с ИН 12+, Магичностью 2+ и кучей заклинаний. В переговоры не вступает. Истинное зло.

Сокрушгриб

Сокрушгриб – передвигающееся растение размером с человека. Он похож на громадный гриб с множеством щупальцев-ног, растущих от основания (позволяющих передвигаться) и зияющей дырой на верхушке (позволяющей жрать приключенцев). Эта тварь состоит из сплошных растительных «мышц», и невероятно сильна. Друиды считают, что сокрушгрибы неразумны, но в тавернах рассказывают, что есть и разумные людогрибы с галлюциногенными спорами.

```
СЛ: 40  ЕЖ:   40        Скорость: 4.50
ЛВ: 10  Воля: 10        Движение: 4
ИН: 2   Восп: 10
ЗД: 12  ЕУ:   12        МР: 0

Уклонение: 7    Парирование: Н/Д        СП: 2
```

Укус (10): 4к тупого.

Черты: Атака сдавлением; Не дышит; Не спит; Высокий болевой порог; Иммунитет к метаболическим угрозам; Упертый; Устойчивость к повреждениям (Однородный, Нет крови); Нет хороших манипуляторов; Невозмутимый.

Класс: Растение

Примечание: Укус считается захватом противника с МР 0 и меньше, и ведет за собой Атаку сдавлением. Сокрушгрибы недостаточно разумны, чтобы вступать в переговоры. Заклинания школы Растений действуют на них обычно.

Лютоволк

Лютоволки – огромные, мощные, быстрые волки с толстой шерстью, острыми чувствами и аппетитом на человеческую плоть. Истории об орках, использующих их в качестве верховых животных – глупость: орков они тоже едят. Один лютоволк, может, и не составит особой проблемы для героев, но они обычно ходят стаями штук до 20…

```
СЛ: 16  ЕЖ:   16        Скорость: 6.00
ЛВ: 12  Воля: 11        Движение: 9
ИН: 4   Восп: 14
ЗД: 12  ЕУ:   12        МР: +1

Уклонение: 9 Парирование: Н/Д СП: 2
```

Укус (14): 1к+1 режущего.

Черты: Необычайное обоняние; Адаптация к темноте 2; Четвероногий; Устойчивость к температуре 1 (от 3° до 70°); Дикое животное.

Умения: Драка-14; Следопыт-14.

Класс: Гигантское животное (несмотря на название)

Примечания: хоть они и не разумны, они эффективно используют стайную тактику.

В каждой стае есть альфа-самец с СЛ 17, ИН 5, НР 17, Воля 12, Восп 15, вред 1к+2 режущего и Тактикой-12.

Дети рока

Дети рока (во множественном числе – они всегда ходят толпой) – мелкие демоны, едва разумные, яростно нападающие на всех с неожиданной силой и скоростью. Выпученные глаза и раздутые головы портят их выбивающий из равновесия детский облик[?]. Они очень хрупкие; один хороший удар убьет любого из них. Однако, погибая, они взрываются – как волшебный огненный шар[i].

```
СЛ: 8   ЕЖ:   8         Скорость: 7.00
ЛВ: 18  Воля: 10        Движение: 10
ИН: 6   Восп: 10
ЗД: 10  ЕУ:   10        МР: -1

Уклонение: 10   Парирование: 11 СП: 0
```

Оружие (18): Большой нож (3к-2 режущего или 1к+2 проникающего).

Посмертный взрыв: 3к обжигающего взрывного + связанные 1к режущего осколочного (разлетающиеся осколки костей) при смерти.

Черты: Неистовство (12); Не дышит; Не ест/Не пьет; Не спит; Иммунитет к метаболическим угрозам; Упертый; Ударная СЛ +10 (СЛ 18); Невозмутимый.

Умения: Нож-18.

Класс: Демон.

Примечания: В переговоры не вступает. Истинное зло.

Извергающая слизь

Большинство слизней опасны только при касании или если капнет на неосторожного приключенца. Эта необычна тем, что сочится с места на место, извергая клубы ядовитой дряни во все, что движется, чтобы убить цель, поглотить её и размножиться. Если эта слизь не будет уничтожена в области с мертвыми телами, она за час превращает одно тело в такую же слизь. Это удвоение продолжится, пока остаются трупы. Превращенного в слизь нельзя воскресить!

```
СЛ: 0   ЕЖ:   10        Скорость: 6.00
ЛВ: 12  Воля: 0         Движение: 1
ИН: 0   Восп: 10
ЗД: 12  ЕУ:   12        МР: 0

Уклонение: 9    Парирование: Н/Д        СП: 0
```

Шар слизи (12): Дистанционная атака (Точ 3, Дальность 10/100).

Проникает сквозь броню за СП секунд, и наносит 2к токсического вреда – при успешном броске ЗД – 1к токсического.

Черты: Амфибия; Не дышит; Не спит; Высокий болевой порог; Иммунитет к метаболическим угрозам; Устойчивость к повреждениям (Рассеянный; Проникание, Может просачиваться под препятствиями и через крохотные щели); Беспозвоночное; Безногий (Скользит); Нет манипуляторов; Чувство вибрации (Воздух).

Класс: Слизь.

Примечания: Неразумны – не могут общаться. Не подвержены влиянию заклинаний Растений и Животных, если они не действуют специально на слизь. Мертвая слизь может быть использована (или продана) как одна доза Слизи Рока.

Огненный череп

Огненный череп – полуматериальная нежить, напоминающая человеческий череп, покрытый языками пламени. Входя в ближний бой, они наносят огненные укусы живым целям. Благодаря размеру, скорости и рассеянной структуре, они являются сложной целью, и часто приносят много вреда, прежде чем будут уничтожены. Неясно, творения ли они некромантов или свободные злые духи, ненавидящие смертных.

```
СЛ: 0   ЕЖ:   20        Скорость: 6.00
ЛВ: 14  Воля: 10        Движение: 12 (Полет)
ИН: 10  Восп: 10
ЗД: 10  ЕУ:   Н/Д       МР: -5

Уклонение: 9    Парирование: Н/Д        СП: 0
```

Огненный укус (14): 2 очка обжигающего вреда. Эта абсолютная [i] атака, ингнорирующая всякое СП!

Черты: Не дышит; Не ест/Не пьет; Не спит; Высокий болевой порог; Иммунитет к метаболическим угрозам; Упертый; Устойчивость к повреждениям (Рассеянный);

Нет тонких манипуляторов; Безногий (Воздушный); Невозмутимый.

Умения: Скрытность-14.

Класс: Нежить.

Примечания: В переговоры не вступает. Истинное зло.

Плотоядная обезьяна (Flesh-Eating Ape)

Похожа на обычных едящих бананы обезьян[i], кроме клыкастой пасти и хищного характера. Они сильны, воинственны и способны выслеживать человека по запаху. Из-за большой физической силы приключенцам рекомендуется убивать их прежде, чем они смогут вступить в ближний бой и схватить!

```
СЛ: 17  ЕЖ:   17        Скорость: 6.00
ЛВ: 12  Воля: 10        Движение: 7
ИН: 6   Восп: 10
ЗД: 12  ЕУ:   12        МР: +1
```

```
Уклонение: 9    Парирование: 10 (Безоружный)    СП: 1
```

Укус (14): 1к+2 режущего.

Удар кулаком (14): 2к тупого.

Traits: Увеличенная СЛ рук +2 (СЛ 19); Цепкость; Необычайное обоняние; Неуклюжие руки 1; Дикое животное.

Умения: Драка-14; Лазание-14; Борьба-14 (+2 СЛ при захвате).

Класс: Лютое животное.

Примечания: Плотоядные обезьяны достаточно умны, чтобы на них не действовали заклинания школы Животных – используйте заклинания Контроля разума. Увеличенная СЛ рук и умение Борьба дают для захватов эффективную СЛ 21, и некоторые из обезьян любят использовать Сворачивание шеи (СЛ-4, или 17, нанося 4к-1 вреда; см. с. Б404) на схваченных.

Батчала (Foul Bat, Batchala)

Эти гигантские летучие мыши не боятся огня и людей, как обычные животные. Их вонь может вывести из строя жертву еще до укуса, а грязная пасть вводит яды, которые заставляют рану болеть и кровоточить, ослабляя жертву.

```
СЛ: 10  ЕЖ:   10        Скорость: 6.50
ЛВ: 14  Воля: 10        Движение: 13 (Воздух)
ИН: 3   Восп: 10
ЗД: 12  ЕУ:   12        МР: 0

Уклонение: 9    Парирование: Н/Д        СП: 1
```

Укус (16): 1к+1 режущего + переносимый на 1 ЕУ.

Зловоние (Сопротивление по ЗД): Излучение на 1 ярд, действующее на обоняние. Проваливших сопротивление тошнит (-2 на броски атрибутов и умений, -1 на активные защиты, и возможно, рвота; см.с. Б428) в течение количества минут, равного значению провала.

Черты: Обостренный слух 8 (Слух 18); Нет тонких манипуляторов; Сонар (20 ярдов); Ударная СЛ +5 (СЛ 15); Дикое животное.

Умения: Аэробатика-14; Драка-16.

Класс: Лютое животное.

Примечания: В некоторых колониях есть демонический вожак, имеющий ИН 10+, Упертый, Устойчивость к магии 10, и Невозмутимый. Это демон, а не животное, имеющее мета-черту Дикое Животное.

Ледяная змея (Frost Snake)

Эту змею, покрытую белым мехом, боятся варвары Ледяного севера. Она охотится, высматривая тепло тела и может действовать даже в лютый мороз. Ее на удивление сильный укус впрыскивает яд, а выдох ледяного дыхания также может ослабить жертву.

```
СЛ: 10  ЕЖ:   10        Скорость: 7.00
ЛВ: 14  Воля: 10        Движение: 7
ИН: 2   Восп: 12
ЗД: 12  ЕУ:   12        МР: 0

Уклонение: 10   Парирование: Н/Д        СП: 2
```

Укус (16): 1к режущего + переносимый 2к токсического (Сопротивление ЗД-4).

Леденящее дыхание (14): 1к(5) обжигающего (Струя, Дальность 5/10). Это сильный холод, а не огонь!

Черты: СП 20 (Ограниченное, холод/лед); Высокий болевой порог; Инфразрение; Ударная СЛ +3 (СЛ 13); Устойчивость к температуре 10 (от -135° до 40°); Адаптация к поверхности (Лёд); Vermiform[?]; Дикое животное.

Умения: Драка-16; Природная атака (Дыхание)-14; Скрытность-14.

Класс: Лютое животное.

Примечания: Замораживающий орган можно продать алхимикам за $50, которые используют его в зельях жидкого льда.

Гигантская крыса

Мало что нужно говорить о гигантских крысах: они так же проворны и умны, как обычные крысы, но огромные, размером с детей, которых они утаскивают и едят. Они обитают почти в любом подземелье – особенно в канализациях. Для хорошо снаряженных приключенцев они просто мясо, но время от времени 20-30 крыс попытаются одолеть группу числом.

```
СЛ: 9   ЕЖ:   9          Скорость: 6.50
ЛВ: 13  Воля: 10        Движение: 7
ИН: 5   Восп: 12
ЗД: 13  ЕУ:   13        МР: -1

Уклонение: 9    Парирование: Н/Д        СП: 1
```

Укус (15): 1к-1 режущего

Черты: Адаптация к темноте 5; Полупрямоходящий; Ударная СЛ +2 (СЛ 11); Дикое животное.

Умения: Драка-15; Скрытность-15.

Класс: Гигантское животное

Примечания: Любой, укушенный такой крысой, должен сделать бросок ЗД, чтобы не подхватить какой-нибудь болезнь. Чаще всего это Сточная гниль (-1 на все броски атрибутов и умений, пока не будет остановлено Исцелением болезней).

Голем-мечник (Golem-Armor Swordsman)

Эта вещь состоит из мясного (flesh) голема – сделанного из ранее живого мечника – на которого наклёпаны металлические латы, которые тоже были оживлены, увеличивая силу. Он практически неразрушим… когда падет голем из плоти, броня станет сражаться сама по себе, и голема придется уничтожать снова. К счастью для героев, эта гора металла (около 200 фунтов) делает этого противника медленным и шумным, и кроме того, похоже, что у нее есть обычные для людей уязвимые

места – голова, жизненные органы и т.д.

```
СЛ: 13  ЕЖ:   13        Скорость: 7.00
ЛВ: 13  Воля: 10        Движение: 2
ИН: 10  Восп: 10
ЗД: 13  ЕУ:   Н/Д       МР: 0

Уклонение: 8    Парирование/Блок: 12    СП: 17
```

Оружие (16): Палаш (3к+1 режущего или 1к+4 проникающего) и средний щит (1к+2 тупого).

Черты: Автомат; Неистовство (12); Неспособен учиться; Боевые рефлексы; Не дышит; Не ест/Не пьет; Не спит; Дополнительная жизнь 1; Хрупкий (Неестественный); Высокий болевой порог; Иммунитет к метаболическим угрозам; Упертый; Устойчивость к повреждениям (Нет крови); Перепрограммируемый; Ударная СЛ +5 (СЛ 18); Невозмутимый; Неисцеляемый (Полная).

Умения: Палаш-16; Щит-16.

Класс: Устройство.

Примечания: Обычно несет обычный палаш и средний щит (БЗ 2), но они могут быть и магическими. Массивные доспехи голема человек одеть не сможет, но их можно продать на металлолом за $1кх100! Големы не вступают в переговоры и не откроют полезной информации.

Проклятый зомби

Проклятые зомби – не слуги некромантов, а жертвы ужасного проклятия. Любой, убитый таким зомби, через минуту сам поднимается и пытается сожрать всех живых, которых увидит. Они могут говорить, но только канючат название части тела, которую хотят съесть: «Мозгиииии,» «Пееечеень,», «Коооожжаа,» и т.д. Это самые слабые враги – но если их будет много, опасность быть схваченными, заваленными и съеденными зомби – вполне реальна. С другой стороны, от них нетрудно сбежать, и они обычно забывают о жертве, если та исчезает из вида (шанс 6 и меньше, что продолжат преследование).

```
СЛ: 13  ЕЖ:   17        Скорость: 5.00
ЛВ: 8   Воля: 8         Движение: 4
ИН: 8   Восп: 8
ЗД: 12  ЕУ:   Н/Д       МР: 0

Уклонение: 8    Парирование: 9 (невооруж.)      СП: 0
```

Укус/удар (12): 1к тупого.

Черты: Плохой запах; Неспособен учиться; Не дышит; Не спит; Хрупкий (Неестественный); Высокий болевой порог; Иммунитет (любой Контроль разума); Иммунитет к метаболическим угрозам; Нелюбопытный (6); Упертый; Заразная атака (Должен убить жертву); Устойчивость к повреждениям (Нет крови, Неживой); Устойчивость к температуре 10 (-115° до 60°); Неконтролируемый аппетит (6); Невозмутимый; Неисцеляемый (Полная).

Умения: Драка-12; Борьба-12 (+2 СЛ при захвате).

Класс: Нежить

Примечания: Несмотря на «разумность», проклятый зомби не интересуется трюками и переговорами. Он просто хочет есть. Они – не истинное зло – они больше как стихийное бедствие.

Пожиратель разума[?]

Пожиратели разума – Существа из-за границ времени и пространства, имеющие гениальный ум и разрушительные пси-силы. Ни один смертный не пережил встречу с ними, но древние легенды говорят, что они выглядят как гуманоиды с неровной кожей (как у морской звезды) без носа, а их ноги и руки оканчиваются присосками со змеевидными ресничками вместо пальцев. Встреча с пожирателем разума обычно приводит к безумию или смерти. К счастью для людей, пожиратели разума не работают вместе; обычно он – босс подземелья, живущий на нижних уровнях и окруженный безмозглым мясом.

```
СЛ: 10  ЕЖ:   10        Скорость: 5.50
ЛВ: 10  Воля: 20        Движение: 5
ИН: 18  Восп: 18
ЗД: 12  ЕУ:   20        МР: 0

Уклонение: 8    Парирование: 13 (x5)    СП: 10
```

Психокинетический бич (20): 3к тупого (x5). От этой дистанционной атаки (Точ 3, Дальность 10/100) можно уклониться, но ее нельзя заблокировать или парировать.

Черты: Разделенное сознание 4; Зависимость (Мана, Постоянно); Не дышит; Не ест/Не пьет; Не спит; Гибкость; Иммунитет к метаболическим угрозам; Устойчивость к повреждениям (Нет крови, Нет жизненных органов); Устойчивость к магии 6; Устойчивость к давлению 3; Регенерация (Очень быстрая, 1 ЕЖ/сек); Устойчивость к температуре 5 (-15° до 100°); Ужас; Невозмутимый.

Умения: Природная атака (Взгляд)-20; Множество ИН-умений на уровне 16-20.

Класс: Древний.

Примечания: Парирование, СП, атаки и Ужас имеют психоническую природу.

Разделенное сознание позволяет пожирателю разума атаковать и парировать психокинезом по пять раз за ход! Пожиратель часто притворяется, что согласен на переговоры; он может даже выполнить сделку, которая потребует от героев выполнения жуткого, душераздирающего задания. Истинно злой.

Пешкали

Пешкали – могущественные демоны-стражи, охраняющие давно забытые места. Верхняя часть тела немного напоминает мускулистое человеческое туловище с шестью руками, а нижняя – огромной змеи. Хоть они и не владеют никакой магией и удивительными способностями, это компенсируется их силой и боевым мастерством.

```
СЛ: 20  ЕЖ:   20        Скорость: 6.00
ЛВ: 12  Воля: 14        Движение: 6
ИН: 10  Восп: 14
ЗД: 12  ЕУ:   12        МР: 0

Уклонение: 10   Парирование: 13 (x6)    СП: 4
```

Оружие (18): шесть дубинок (3к+3 тупой), ятаганов (3к+3 реж или 2к проник.) или копий (2к+1 прон.).

Черты: Боевые рефлексы; Атака сдавлением (+2 к захвату и СЛ за каждую руку после первых двух!); Не дышит; Не ест/Не пьет; Не спит; Феноменальная гибкость; Дополнительные руки 4; Дополнительная атака 5; Иммунитет к метаболическим угрозам; Упертый; Инфразрение; Устойчивость к повреждениям (Нет крови, Нет мозга, Нет шеи, Нет жизненных органов); Безногий (Скользит); Сверхъестественная живучесть (Может быть убит только если все шесть рук покалечены);

Невозмутимый.

Умения: Палаш-18 или Копье-18; Борьба-16 (+2 СЛ при захвате).

Класс: Демон.

Примечания: не вступает в переговоры. Истинно злой.

Осадный монстр

Эти громадные, сутулые громилы – тупые, вспыльчивые и абсолютно верны темным силам, правящим подземельем, в котором их встретили. Их цель – таскать осадные устройства и охранять проходы. Они врываются в бой, используя массивный молот, похожий на молоток для отбивания мяса, прикрученный к одной руке, и стальные пластины, прибитые прямо к их толстой коже. К счастью, это создания из плоти и крови, а не констракты, и потому уязвимы к яду, удушью и ударам в жизненно важные части тела.

```
СЛ: 30  ЕЖ:   30        Скорость: 6.00
ЛВ: 12  Воля: 12        Движение: 5
ИН: 8   Рег:  8
ЗД: 12  ЕУ:   18        МР: +2

Уклонение: 9    Парирование: 11 СП: 10
```

Оружие (16): Кувалда (5к+5 тупого). Нельзя бросить!

Бронированный кулак (16): 3к+3 тупого.

Железные сапоги (14): 3к+4 тупого.

Черты: Вспыльчивость (12); Фанатизм; Трудно убить 4; Высокий болевой порог; Очень быстрое заживление.

Умения: Топор/булава-16; Драка-16.

Класс: Обычное.

Примечания: Осадные чудовища не скованы сверхъестественным способом, и их можно обмануть – или даже договориться. Контроль разума тоже сработает – но их Воля (и утроенная цена за МР +2) делает его не особенно удобным. «Оружие» и «броня» осадного чудовища – это 180 ф. некачественного лома.

Каменный голем

Каменный голем – магический автомат, охранник. Большинство големов, которых вы встретите в подземельях, пережили своих создателей и буквально выполняют их неведомые последние приказы. Некоторые удерживают героев от определенных действий или не пускают в какую-то область, и атакуют только если их не послушались, другие нападают на все, что встречают.

```
СЛ: 20  ЕЖ:   30        Скорость: 6.25
ЛВ: 11  Воля: 8         Движение: 6
ИН: 8   Восп: 8
ЗД: 14  ЕУ:   Н/Д       МР: +1

Уклонение: 9    Парирование: 9  СП: 4
```

Каменный кулак (12): 2к-1 тупого.

Оружие (13): Огромная (МР +1) кувалда (3к+8 тупого) или меч палача (3к+6 режущего).

Черты: Automaton; Неспособен учиться; Не дышит; Не ест/Не пьет; Не спит; Хрупкий (Неестественный); Высокий болевой порог; Иммунитет к метаболическим угрозам; Упертый; Устойчивость к повреждениям (Однородный, Нет крови); Устойчивость к давлению 3; Перепрограммируемый; Невозмутимый; Неисцеляемый (Полная); Устойчивость к вакууму.

Умения: Драка-12; Двуручный топор/булава-13 или Двуручный меч-13.

Класс: Устройство.

Примечания: Это базовая модель; на самом деле ограничения на СЛ, ЕЖ, СП и умения нет. Если его нарядить в доспехи на варвара (МР +1), добавьте СП брони к естественному СП 4; обычно это бронзовые латы СП 5 (всего СП 9). Големы не вступают в переговоры и не расскажут ничего полезного.

Отравитель (Toxifier)

Отравителя можно принять за призрака из-за его размытого, полуматериального силуэта. Но это демоническое облако зеленоватого ядовитого пара. Нападает он, просто окружая жертву смертельным контактным ядом. На него почти не действует оружие, не предназначенное специально для поражения духов, и он имеет необычайно сильную волю и устойчивость к магии.

```
СЛ: 0   ЕЖ:   10        Скорость: 6.00
ЛВ: 14  Воля: 16        Движение: 12 (Полет)
ИН: 10  Восп: 10
ЗД: 10  ЕУ:   10        МР: 0

Уклонение: 10   Парирование: Н/Д        СП: 0
```

Ядовитая атака (Сопротивление – ЗД-4): Контактный яд в радиусе 2 ярдов. Провалившие сопротивление получают 1к токсического вреда и их тошнит (-2 на броски атрибутов и умений, -1 на активные защиты, возможна рвота; см. с.Б428), если вред превысит 2/3 ЕЖ. Тошнота длится до тех пор, пока ЕЖ не будут восстановлены до уровня 2/3 и выше.

Черты: Не дышит; Не ест/Не пьет; Не спит; Боязнь (Благословенные предметы; 5 ярдов); Высокий болевой порог; Иммунитет к метаболическим угрозам; Упертый; Устойчивость к повреждениям (Рассеянный); Безногий (Летает); Нет манипуляторов; Бесшумность 2; Бессмертие 1 (Ахиллесова пята, Магическое оружие); Чувство вибрации (Воздух); Уязвимость (Ветер, х2).

Умения: Аэробатика-16; Скрытность-14 (18 против Слуха).

Класс: Демон.

Примечания: Не вступает в переговоры. Истинно злой.

Тригр (Triger)

Тригр – ничто иное, как тигр-мутант с тремя головами. Он может делать три укуса за раз – и эти укусы намного опаснее, чем у обычного, ведь тригру нужна большая сила для удержания двух лишних шей и голов!

```
СЛ: 19  ЕЖ:   19        Скорость: 6.00
ЛВ: 13  Воля: 11        Движение: 10
ИН: 4   Восп: 12
ЗД: 11  ЕУ:   11        МР: +1

Уклонение: 10 Парирование: Н/Д СП: 1
```

Укус (15): 2к режущего (x3). Передние когти (15): 2к режущего. Задние когти (13): 2к+1 режущего.

Черты: Боевые рефлексы; Дополнительная атака 2; Дополнительные головы 2; Адаптация к темноте 5; Периферическое зрение; Четвероногий; Устойчивость к температуре 1 (от 24° до 90°); Дикое животное.

Умения: Драка-15; Скрытность-13; Плавание-13.

Класс: Лютое животное.

Примечания: У некоторых мутантов еще больше голов! За каждую Дополнительную голову добавьте +1 к СЛ и ЕЖ (увеличивая повреждения) и Дополнительную атаку. Шкуры тригров очень ценны[i] и стоят до $1000 за каждую.

Балансировка встреч

Определение подходящей для группы встречи – искусство, а не наука. Для этого нет математических формул, и ничто не поможет вам так, как опыт ведения. Вот несколько рекомендаций.

Нападение: Во всех встречах, кроме самых банальных, должно быть хотя бы одно существо, представляющее угрозу ИП с высшим СП. Если его базовый вред настолько силен, что может сразить персонажа с низшим СП с одного удара, рассмотрите другие варианты, особенно делитель брони и атаки, которым СП не мешает (природные заклинания Касание смерти, ядовитые газы и т.д.). Если у персонажей отличная активная защита, назначьте врагам высокий уровень умения (позволяет Обманные атаки) или возможность обходить защиту (заклинания, требующие броска сопротивления, действующие на область или внезапные атаки). Большинство монстров атакуют только один раз за ход. Обладающие Дополнительной атакой получают несколько попыток преодолеть сопротивление, активную защиту или СП, и могут иметь пониже умение и/или вред.

Защита: Некоторые монстры – просто пушечное мясо и будут растоптаны (squished). Они не обязательно банальны; количество и эффективная атака может нанести группе урон, прежде чем они будут истреблены. Другие – очень ловкие, по ним сложно попасть. Это может быть по причине высокого Уклонения или каких-то врожденных видов защиты, позволяющих мгновенно перемещаться, становиться нематериальными и т.д. на броске 15 и меньше, или даже автоматически, один-два раза за ход. Третьи – очень прочны, имеют СП, достаточное, чтобы остановить любую физическую атаку ИП, кроме мощнейших, достаточно ЕЖ, чтобы пережить несколько таких атак, Регенерацию и т.д. Интересный вариант – Устойчивость к повреждениям (Уменьшение вреда). В этом случае все повреждения делятся на 2, 3 и больше после вычета СП, и это приводит к тому, что даже сильный воин не сможет убить существо за один раз, а слабый сможет его хоть как-то поранить.

Мобильность: Существо с Движением 11-20 может шагать на два ярда, с Движением 21-30 – на три ярда и так далее – это позволяет им быстро приблизиться, ударить и удрать – очень раздражает! Летающие монстры при наличии пространства могут оставаться вне зоны поражения, стреляя огнем, бросая камни и т.д. Это заставляет группу использовать дистанционное оружие (которое обычно послабее, чем контактное) или заклинания (Стандартные имеют штраф -1/ярд). Существа, способные к телепортации, слиянию с камнем и т.д., могут сделать каждую свою атаку внезапной, не оставляя группе иного выбора, кроме как использовать Ожидание и реагировать. Давайте им такие

возможности, только если ИП могут как-то победить таких врагов.

Монстров можно поделить на три больших категории по уровню силы, которые влияют на вышеприведенные рекомендации:

Пушечное мясо всегда имеет численное преимущество. Они должны иметь слабые атаки, опасные больше угрозой везения (критического попадания, максимального вреда, победы в Быстром состязании и т.д.), увеличивающейся, когда каждый ИП сражается с множеством врагов. Но такие существа все равно должны иметь возможность ранить ИП с низшим значением СП! Им не нужны Дополнительные атаки – толпа мяса по сути своей распределенный монстр с множеством атак. Как было сказано выше, пушечному мясу не нужна хорошая защита. Часто монстры имеют преимущество в мобильности – нападая и отскакивая, как шакалы или пираньи, либо роясь в воздухе, как осы.

Достойные монстры представляют проблемы для героев при численном равновесии. В большинстве случаев используйте вышеуказанные рекомендации, как есть. Отступления, впрочем, возможны и могут сделать встречу интереснее. Мастер может увеличить атакующие способности ценой уменьшения защитных, или наоборот. Глупо, конечно, поднимать атаку до уровня мгновенного убийства, даже для существ без защиты (в конце концов, выживание монстров не имеет значения, важно выживание ИП), или делать защиту почти абсолютной, даже для монстров, которые группе навредить не могут (подземельное фентези – игра об убийстве монстров, помните?). Мобильность несколько увеличивает и атаку, и защиту – помните об этом, когда меняете все это.

Боссы, такие, как драконы, способны сами по себе противостоять группе. Они могут превосходить персонажей по всем параметрам! Любая атака может оказаться смертельной, поэтому ИП не смогут просто с воплями броситься в Тотальную атаку. Неоднократные атаки есть у многих, особенно если рядом нет пушечного мяса. Такие существа могут быть одновременно увертливыми и крепкими; иногда героям даже придется искать особую Уязвимость, чтобы одержать победу! Некоторые серьезные боссы малоподвижны, и просто обмениваются ударами с группой, но это не универсальное правило. Босс может быть сложен по причине мобильности, перемещаясь так, что только один ИП сможет сражаться с ним одновременно.

Правила боев

Сражения – важнейшая часть подземельного фентези, поэтому игроки (особенно воины) могут использовать множество боевых правил – включая правила из Тактического боя (с. Б384-392) и GURPS Martial Arts. Это правильно! (fine). Но это может замедлить игру и уменьшить удовольствие, поэтому Мастеру могут помочь следующие правила.

Фирменные приёмы

Куча времени в бою уходит на то, чтобы прикинуть шансы и справиться с неявными правилами. Для борьбы с этим Мастер может порекомендовать или даже потребовать от игроков разработки нескольких «фирменных приёмов», занимающих целый ход, и записать эффекты заранее. Например: «Тотальная атака (Сильная) на 2к+3 режущего вреда, в виде Быстрого удара в шею с умением 13, с последующим Обманным ударом в торс на -2 к защите, с умением 14». В качестве поощрения, Мастер может дать всем, кто потрудился такие маневры создать, возможность потратить очко на перк, дающий +1 ко всем броскам умений для этого маневра.

Глупые монстры

В то время, как герои могут использовать любые виды безумных, сложных действий, показывая свои умения, позволить то же самое монстрам – значит удвоить время на бой. Поэтому монстры не

используют такие хитрые действия, как Обманная атака, Двойная атака, Финт, Быстрый удар и прочие боевые техники, если не рассчитаны на это специально.

“И лежать!”

Если монстры с высоким ЗД будут успешно делать броски ЗД, бой будет длиться вечно. От этого помогает следующее правило: пушечный монстр побежден, если вообще ранен – даже 1-хитовым ударом палочкой волшебника. Достойные монстры выходят из боя, если их ЕЖ снижаются до 0 и ниже. Только боссы сражаются до отрицательных ЕЖ и делают множество бросков ЗД. «Поражение» - не обязательно смерть или потеря сознания: они могут съёжиться в углу, притвориться мёртвыми, бежать, сдаться и т.д. Неестественные существа могут и вовсе исчезнуть!

Сокровища

Добыча не должна быть скучной – идеи можно найти в Опознавание хорошей добычи (с.14). Укажите вес каждого предмета или набора небольших вещей, и «честную рыночную цену» (которую можно взять с потолка, если хотите!) для использования с правилами Получение хорошей цены (с. 14). Для монет, камней и предметов роскоши это все, что надо. Некоторые вещи требуют подробностей:

Редкие артефакты: укажите, является ли предмет искусства настоящим, или это подделка. Если предмет несет метку (клеймо, герб и т.д.), которая намекает, что предмет - нечто большее, чем кажется на первый взгляд, тоже это отметьте.

Оружие и броня: приключенцы могут пожелать сразу ими воспользоваться! Укажите все особые свойства, включая чары. Также отметьте, если предмет предназначен для персонажей с МР, отличным от 0.

Магические предметы: большинство из них тоже будут использоваться сразу, поэтому укажите все чары и слабости. Кроме того, назначьте цену предмету без учета заклинаний – для тех, кто пожелает использовать его в качестве предмета силы.

Благословленные предметы: аналогично магическим. Единственная разница – то, что магия божественная, а не арканная[?], и притягивает взоры обладателей Дарованной силы, а не Магичности.

Магические тексты: перечислите все заклинания, имеющиеся в книге. Это прекрасный способ дать заклинания, которые вы обычно не разрешаете.

Эликсиры[?]: Основной список находится в Подземельном фентези: Приключенцы. Возможны зелья почти с любым эффектом заклинания. Хотя неизвестные эликсиры, найденные в кишащих злобными монстрами подземельях, продать будет сложно – никто не хочет пить яд.

Уникальные предметы

Не бойтесь давать иногда артефакты, которые делают то, что делают: Музыкальный инструмент, дающий +1 ко всем броскам Песен барда, лук, дающий +1 к эффективной СЛ (вплоть до удвоения) за ход, пока удерживается готовым, доспехи, подстраивающиеся под размер владельца и т.д. Не каждый «магический предмет» должен соответствовать чарам из GURPS Magic (или равноценным благословениям). В некоторых используется неизвестная магия, какие-то заселены духами со странными способностями, а третьи – реликвии абсолютных сил! Их нельзя определить и изучить обычными методами, можно даже вообще не отличить их от обычных. Свои тайны они могут открыть только после долгого использования, ошибок и проб. Но они часто становятся самыми запоминающимися предметами в кампании, ведь они по-настоящему уникальны

Сколько?

Некоторые Мастера считают, что легче дать слишком мало добычи, чем слишком много. Это ненадежное мнение. Даже в самом худшем походе нужно добыть столько, чтобы восполнить энергию и припасы, пожертвовать на храм и прожить в городе неделю-другую[?]. Иначе в следующее приключение никто не пойдет. Почему опытные профессионалы должны делать опасную работу, которая не окупается?

С другой стороны, спустить деньги легко. Цены - это рекомендации и быстро поднимутся, если пройдет слух, что приключенцы богаты. Даже если Мастеру не нравятся такие хитрости, всегда есть способ освободить героев от лишних денег: ритуалы зарядки предметов силы свыше обычных пределов по заоблачным ценам, дорогие уникальные артефакты, найденные другими группами, карты богатых подземелий, затраты на тренировки и членство в гильдиях, а также новые неизвестные заклинания, и т.д.

Кроме того, нет необходимости делать всю добычу – даже великие сокровища – продаваемой. Телега сильных волшебных предметов может быть продана только как хлам, если они все уникальные артефакты, которые ни один волшебник в городе не может проанализировать, или если они все отмечены Числом Зверя. Товары, украденные монстрами, после их захвата игроками все равно остаются украденными; Корона, Гильдия Торговцев и т.д. может не считать "что нашёл, то моё" хорошим оправданием. Зелья с неизвестными ингредиентами продать невозможно. И так далее.

Наконец, если вы даете персонажам вещи, которые они могут использовать, они их не продадут! Неплохая идея положить по меньшей мере по одной безделушке, которая понравится каждому персонажу в группе, и сделать их лучшими предметами в добыче[?]. Деньги за все остальное могут целиком уйти на проживание и выпивку, но это не особо важно, если варвар получил новый топор, а бард – волшебную лютню.

Сложнее добыть[?]

Большая часть сокровищ находится в трех местах, каждое – со своими особенностями.

Трупы: самый легкий способ – убей, обыщи и забери. Не забудьте назначить штрафы к Обыску для маленьких, но ценных предметов!

Емкости: запертые контейнеры работают, как и запертые двери; см. Двери и замки (с.18). Большинство обычных контейнеров не выдержат попытки их разбить: деревянный сундук имеет СП 2 и 14 ЕЖ, окованный железом – СП 5, ЕЖ 18, а железный сейф – СП 12, ЕЖ 10. Две вещи могут удержать приключенцев от их разрушения. Во-первых, ценные хрупкие вещи – например, флаконы с эликсирами – разобьются при результате 1-4 на 1к (пусть импульсивные игроки почувствуют это на своей шкуре!). Во-вторых, попытка грубого взлома активирует все имеющиеся ловушки (см. Дьявольские ловушки, с. 19).

Трофеи: груды награбленного в конце подземелья или в логове босса могут просто валяться на полу, как классическая гора золота у драконов. Но монстры тоже ценят безопасность! Иначе с чего бы они жили в подземной крепости, полной ловушек и запертых дверей. Сокровищница, очень вероятно, в сейфе с крепкой дверью, хорошими замками и/или ловушками, которые подчиняются обычным правилам – но часто с огромными штрафами к броскам, чтобы добраться до сокровищ.[?]

За пределами подземелий

И еще небольшой совет для Мастера: подземелье – центральная часть подземельного фентези, но стандартные, менее манчкинизированные фентезийные приключения тоже могут сработать. Если игрокам нравятся персонажи, и убивать монстров и хапать сокровища не надоело после одной-двух зачисток подземелья, можно дать им работу и вне пещер.

Приключения в дикой местности

В разделах Путешествия (с.5) и Бродячие монстры (с. 20) дикие земли – способ помочь Мастеру удержать игроков в напряжении во время походов к подземелью и от него, но это – не единственный вариант. Опуская такие мелкие подробности, как экология, основное отличие между Копями Костей и Топями Тьмы в том, что в последнем нет дверей для выбивания и потолка над головой, а монстры и опасности там не подземные, а природные. Но эти зоны остаются мрачными, кишащими монстрами и ловушками местами, требующими тщательного обыска и составления карт.

Экспедиции удобны для таких странствующих (outdoorsy) героев, как варвары, друиды и разведчики, и могут даже стать отличным стартовым приключением для групп, состоящих из персонажей этих типов. С другой стороны, более «городские» герои – в частности, барды и воры – найдут такие приключения более сложными, что делает их настоящим испытанием для опытных ИП, уже очистивших несколько подземелий.

Разделы, особенно полезные для приключений на природе: Лагерь и стража (с. 5), Следопыт (с. 5), Карты (с. 6), Разведка (с. 7), и «Хороший (трехголовый) песик!» (с. 10). Насчет добычи просмотрите Естественные деньги (с. 14).[?]

Приключения в городах

«Город» в подземельном фентези – обычно абстрактен. Сделки с магазинами, тавернами и храмами заключаются в нескольких бросках кубиков с последующим перераспределением финансов. Городская стража, Люди Короны, Гильдии Торговцев и Воров – обезличенные силы, каким-то образом диктующие цены и даже наказывающие героев, способных легко стереть в порошок клерков, стражников и солдат.

Но если Мастер пожелает, все это может стать приключением само по себе. Шныряние по ночным улицам, грабеж домов, кражи из магазинов и сражения со всеми, кто вам пожелает помешать – не слишком отличается от ходьбы по туннелям, выбивания дверей, убийства монстров и захвата добычи. Этот вид «городского исследования подземелий» отлично подходит для бардов и воров, а господство легкого оружия и доспехов в городе означает, что мастера боя и головорезы не будут играть вторую скрипку [?] для варваров и рыцарей в бою.

Приключения в городе требуют частого использования разделов Заработать еще денег (с. 4), Переговоры (с. 10), Обман (с. 10), и Получение хорошей цены (с. 14). Подземельный паркур (с. 7), как следует из его названия – отличный способ перемещаться по крышам.

Пользу приносят все

Шаблоны в Подземельном фентези: Приключенцы дают каждому типу персонажей способность решать относительно узкий набор задач. Их сферы несколько перекрываются, но у каждого есть область, где он выделяется из остальных. Эта почтенная традиция подземельного фентези имеет определенную цель: когда разнообразные испытания выводят разных специалистов в центр внимания, это позволяет каждому получать удовольствие от игры.

Задача Мастера – дать каждому из героев не один шанс блеснуть своими способностями, лучше всего - поровну с его товарищами. Иногда это довольно непросто. Вот несколько советов.

Варвар: Препятствия, требующие огромной СЛ (подъемные решетки, прутья и т.д.) позволяют ему показать силу вне боя. Его большой рост и сила – возможность поднять друзей повыше, что делает его удивительно неплохим партнером для вора. Не поддавайтесь искушению пропустить путешествия – его шанс использовать свои походные умения. Огромные вещи, которые может использовать только варвар – отличная награда.

Бард: не проматывайте городские дела после приключений; это – применение социальных способностей барда. Добавьте монстров, уязвимых к насмешкам и обману, и нескольких, которые пойдут на переговоры. Озадачьте группу нечастыми артистическими задачами; например, королева фейри может потребовать группового выступления. Включите в добычу украшенные и волшебные музыкальные инструменты.

Клерик: Исцеление – всегда в цене, поэтому выделение клериков редко требует многих усилий. Но работа ходячей аптечкой не очень-то интересна. Устройте встречу с проклятыми вещами, призраками и нежитью, а иногда – необходимость организованной молитвы о помощи. Благословленные предметы и красивые святые символы не должны быть слишком редкими.

Друид: Его способности слабеют под землей, поэтому важно, чтобы часть приключения проходила снаружи. Не делайте каждого монстра демоном, Древним и т.д. – внесите враждебных животных и растения. Исцеление от ядов, таинственные свойства слизи и т.д. – тоже испытание для друидов.[?] Большинство друидов – не жадины, но интересный питомец – хорошая находка.

Святой воин: Убедитесь, что его Высокая цель и знания монстров и их слабостей в игре присутствуют – именно это отличает его от рыцаря и клерика. Как и в случае с клериком, проклятия тоже поднимают его ценность. Обычный квестовый предмет для таких героев – «святой клинок»: освященное оружие, которое могут нести только обладатели Святости.

Рыцарь: Играя одну из важнейших ролей в бою, рыцарь и так почти всегда находится в центре внимания. Хитрость в том, чтобы сделать его полезным даже без меча в руках. Сделайте полезными его умения Лидерства и Тактики – пусть руководит вором, сражающимся на другой стороне пропасти или ведет в бой толпу слабых дружественных монстров. Могучее оружие и броня, разумеется, и есть его награда

Мастер боя: Редкое испытание более требовательно к ловкости и спортивной подготовке, чем аккуратная ходьба и могучие прыжки. Это само по себе довольно скучно, поэтому постарайтесь внести что-нибудь странное, зависящее от Ки, а не от маны, святости и другой оккультной энергии. Пусть он найдет мощное экзотическое оружие, которым владеет только он – или усиленыне перчатки и обувь, если он сражается без оружия.

Разведчик: Как и варвары и друиды, разведчики живут действиями в походе, поэтому не избегайте слежки и путешествий. Не лишайте его стрелковых навыков, устраивая каждый бой в темноте и тесноте – и устройте для него пару небоевых применений, например, выстрелить стрелой с веревкой через пропасть. Очевидно, что лучшей наградой для него будет еще более лучшие луки и стрелы.

Головорез: Головореза легко развлечь. Он может соперничать в бою с рыцарем, мастером боя в спорте, а его Удача позволяет ему идти на риск. Поскольку этот архетип привлекает любителей решительности и вкуса[i], на безумные трюки отвечайте «Отлично! Бросок с -10!» вместо «Нет.» Хорошо, если его любимый тип клинка окажется среди сокровищ, или дайте ему возможность улучшить свой клинок, если он к нему привязан.

Вор: Группа без вора далеко не уйдет. Множество ловушек, замков и разведывательных заданий в подземельном фентези – вор всегда крадёт много внимания, по крайней мере, вне боя. Если он от этого заскучает, пусть потребуются редко используемые навыки (Подделка, к примеру). Приветствуются

отличные инструменты[i] и ценные, но маленькие предметы (когда его друзья не видят!).

Волшебник: Незаменим, как и клерик, вор и рыцарь. Он может подмечать волшебные предметы, противостоять враждебной магии, распознавать книги и зелья, и одним взглядом побеждать нескольких врагов. Десятки заклинаний не дадут ему быстро заскучать. Осчастливить игрока можно книгами давно утерянных заклинаний, красивыми артефактами для предметов силы и т.д.

Введение

Введение

Понятие «Подземелье» связано с простым фентезийным приключением. Обычно ИП ходят из одной комнаты в другую, убивая монстров и собирая их сокровища. «Подземельем» может быть и здание, и линкор, и космическая база и т.д. Если приключенцы заброшены в ограниченную область с неясной целью или вообще без других целей, кроме как выжить и забрать себе все, что можно – это «подземелье».

– GURPS Базовый Набор

Подземельное фентези: Подземелья – книга о том, чем же будут заниматься герои, созданные по книге Подземельное фентези: Приключенцы: грабить подземелья! Игрокам эта книга предлагает практические советы как (зло)употреблять преимуществами и умениями из Базового Набора до, во время и после исследования подземелий. Мастер найдет здесь советы о том, как сделать приключение непростым, но веселым.

Как и все книги этой серии, это не законченная игра – а справочный материал. Она дает быстрые и простые правила, (по большей части) совместимые с Базовыми правилами, но не требующие изучения всех 576 страниц в их поисках. Более важно, она показывает Мастеру, какие углы необходимо сгладить, и какие принять решения, когда его единственная цель – быстрая и незамороченная прогулка по подземельям.

Рекомендации и правила, приведенные в этой книге, возможно, не очень подходят для любых других жанров. GURPS универсальна, но эта штука – нет: она специально адаптирует общие правила для окружения подземельного фентези.